TUTTO NUOVO!

IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI DEMO!



GamesMaster

PLAYSTATION > NINTENDO 64 > DREAMCAST > PC > PSX2 > ARCADE > GAME BOY

PROVATO!

Pokémon Stadium

POSTER IN OMAGGIO

FACCIAMOLI COMBATTERE TUTTI

In esclusiva, la prova completa del gioco definitivo sui Pokémon

ESCLUSIVO!

SEGA GT

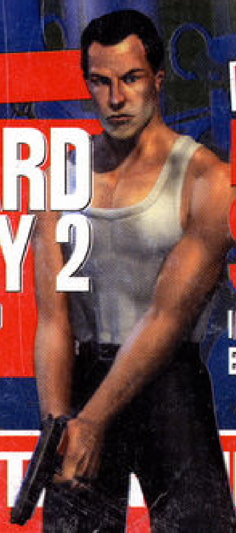
IL DREAMCAST HA IL SUO GRAN TURISMO



PROVATO!

DIE HARD TRILOGY 2

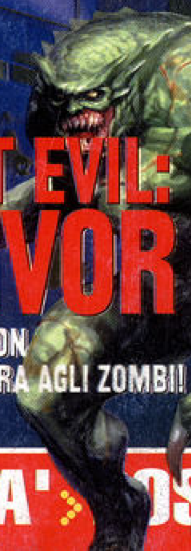
TORNA IL MITICO BRUCE WILLIS!



PROVATO!

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

IMPUGNIAMO LA G-CON E DICHIARIAMO GUERRA AGLI ZOMBI!





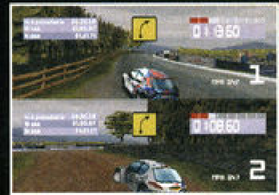
N.6
GIUGNO 2000
L.9.900

PROVE > TRUCCHI > ANTEPRIME > NOVITA' > POSTER

Anno IV - Numero 6 - GIUGNO 2000 - L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS












www.halifax.it



GamesMaster

LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...





POKÉMON STADIUM

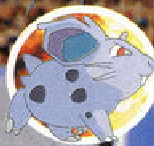
p.62

I NOSTRI EROI TASCABILI IN UN GLORIOSO ASPETTO TRIDIMENSIONALE!









>> ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

>> PROVE

Le nostre prove...

>> TRUCCHI

I nostri trucchi...



LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...

RESIDENT EVIL: SURVIVOR




p.74

A CACCIA DI ZOMBI IN PRIMA PERSONA!




p.26

A TUTTA BIRRA SUL NOSTRO DREAMCAST!

N-GEN RACING



A BORDO DI UN JET SUPERSONICO

p.78





p.20

SIGNORI, IN CARROZZA!

CHASE THE EXPRESS

DIE HARD TRILOGY 2



p.68



McCLANE TORNA A FARE FUOCO...



p.34



p.86



p.32

p.92

RUBRICHE

Le nostre rubriche...

INDICE RAPIDO

I grandi titoli di questo mese...



ECCO L'X-BOX!

La console Microsoft è viva! L'abbiamo provata!



La PlayStation 2 ha fatto appena in tempo a uscire ed ecco che Microsoft svela finalmente a Games Master la sua chiacchieratissima super-console con lettore DVD e 600 MHz di potenza, attraverso alcune demo grafiche che sembrano suggerire che Microsoft non scherzava attribuendo all'X-Box una potenza doppia rispetto alla nuova console Sony. Microsoft può infatti vantare una sbalorditiva cifra di ben 300 milioni di poligoni al secondo, a fronte dei 66 milioni della PlayStation 2...
La struttura definitiva della console e dei comandi deve ancora essere stabilita; per questo J. Allard, il "ministro del divertimento" di Microsoft, ci ha portato un aggeggio cromato a forma di X con una luce verde, che nasconde il segretissimo processore dell'X-Box! Sebbene i dettagli della sua struttura siano ancora sconosciuti, possiamo garantire che ciò che la console è in grado di proiettare sullo schermo è davvero impressionante. Oltre a mostrarci le spettacolari chicche visive, Microsoft ha tenuto a sottolineare che NON ha intenzione di fare le cose a metà al suo ingresso nel settore delle console. Oltre alle prestazioni superiori a quelle della PlayStation 2, ci è stato rivelato che la console conterrà un disco fisso da 8 GB che secondo le speranze di Microsoft, grazie all'accesso a Internet analogo a quello della PlayStation 2, permetterà un'evoluzione continua dei giochi attraverso lo scaricamento di nuovi personaggi. Speriamo solo che questo sistema non venga utilizzato soltanto per fornire "patch" destinate a far funzionare a dovere i giochi difettosi... Fortunatamente, la data di pubblicazione negli Stati Uniti, prevista per l'inizio del 2001, darà a Microsoft un sacco di tempo utile per attirarsi i favori della crema degli sviluppatori mondiali; case del calibro di Namco, Capcom e Square hanno già mostrato un atteggiamento incoraggiante nei confronti di questa nuova entrata nell'arena delle console.

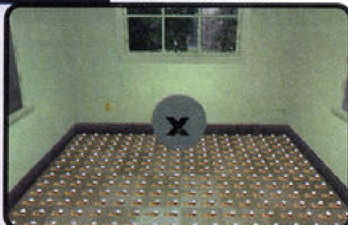


Specifiche tecniche

- Processore a 600 Mhz compatibile x86
- Processore grafico Custom 3-D NVIDIA
- 64 MB di RAM (memoria a struttura unificata)
- Processore audio Custom 3D
- Disco fisso da 8 GB
- Lettore DVD 4X in grado di riprodurre film
- Quattro ingressi per i comandi
- Porta espansioni:
- Collegamento A/V proprietario
- Ethernet a 100 Mbps



▲ Ah, gli immancabili effetti d'acqua. La meraviglia vera, però, erano le centinaia di farfalle.



▲ Ecco una pallina da ping pong che mette in movimento migliaia di altre palline. Accidenti!



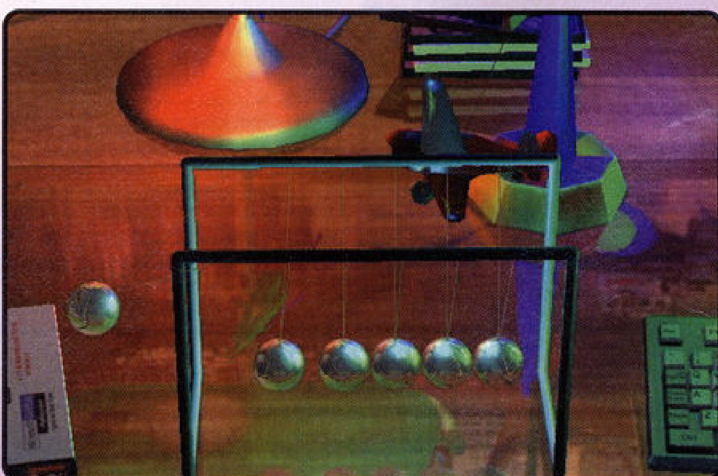
▲ Una zoomata attraverso la demo della scrivania virtuale ha dato vita a questa immagine sul muro!



▲ La demo con il robot e la ragazza che ballano è stata tra i momenti migliori della presentazione.



▲ Per sfoggiare gli effetti di luce, ecco una serie di oggetti da scrivania che riflettono le sorgenti luminose in tempo reale. È stato elaborato perfino il riflesso sulla superficie della scrivania. Più reale della realtà.



▲ Mentre le palline vanno avanti e indietro, una luce rotante proiettata dall'aeroplano giocattolo modifica continuamente la sorgente luminosa e tutti i riflessi si modificano di conseguenza.

EIDOS REALIZZERA' IL GIOCO DELLE OLIMPIADI DI SIDNEY 2000



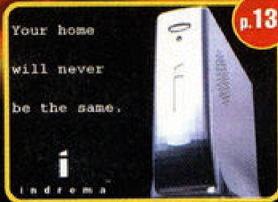
p.6

IL LANCIO DELLA PLAYSTATION 2 IN GIAPPONE
Vediamo cos'è accaduto quando il mostro della Sony è sceso nelle strade giapponesi!



p.7

TEKKEN TAG TOURNAMENT
Il titolo per PlayStation 2 atteso da tutti gli appassionati del picchiaduro è qui. Prepariamoci a sbavare davanti a queste immagini...



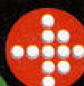
p.13

UN'ALTRA CONSOLE DELLA PROSSIMA GENERAZIONE?
Indreama si prepara a scendere nell'arena dei videogiochi con una console per Linux! Diamo un'occhiata alle caratteristiche...



GAME BOY ADVANCED

Svelata la console tascabile Nintendo?



Il mondo sta impazzendo per la PlayStation 2, mentre il Dolphin è ancora in alto mare. Ecco che Nintendo ha diffuso quattro "assaggi" del Game Boy Advanced. Sebbene a quanto pare Nintendo abbia già stabilito la struttura del Game Boy Advanced e disponga già di un prototipo nascosto in Giappone, questi sono quattro esempi di come l'oggetto in questione NON sarà. Perché? Ovvio: perché il Game Boy Advanced continui a occupare le pagine della stampa specializzata. Games Master, però, non cadrà nel tranello...

Dettagli

Il Game Boy Advanced avrà un processore a 32 bit! Gli utenti potranno inoltre connettersi a Internet attraverso un telefono cellulare, inviare e-mail e prendere parte a giochi di gruppo.

Progetti iniziali: rassegna

Grigio e distinto
Una elegante struttura a forma di rene, con generose fossette che ospitano il pulsante direzionale e gli altri tasti. Un po' troppo sobrio e sofisticato per ospitare il "folle" Mario...

Blu vivace
La forma è quella della testa di ET e stranamente gli altoparlanti sono piazzati nel punto in cui si troverebbero le nostre mani.

Viola papale
Più o meno la stessa forma del prototipo grigio, ma più "buffo" perché il coperchio trasparente consente di vedere le schede interne.

Rosso di rabbia
Da vedere è già brutto: figuriamoci a metterci le mani sopra. Quando si mostrerà al mondo il vero Game Boy Advanced? Su, presto!

NUOVO LOOK Games Master

Nel caso non ce ne fossimo accorti...



I lettori più acuti avranno probabilmente notato che Games Master è un po' diverso questo mese. Beh, migliorare ciò che era già perfetto è stato duro, ma siamo convinti di esserci riusciti. Così, abbiamo ancora tutte le migliori recensioni, le anteprime e i suggerimenti dal mondo dei videogiochi, ma ci abbiamo aggiunto anche un nuovo favoloso look. Games Master è sempre più grande!







NOTIZIE BOLLENTI

BEL COLPO, KONAMI!
Konami ha recentemente annunciato che i suoi profitti per il 1999-2000, che ammontano a ben 330 miliardi di lire, hanno superato di tre volte e mezzo quelli dell'anno precedente; particolare successo in Giappone hanno incontrato Beatmania, Dance Dance Revolution e Guitar Freaks.



I GUANTI DI MARIO? 80 MILIONI DI DOLLARI!
In seguito a una controversia legale negli Stati Uniti, Nintendo potrebbe essere costretta a sborsare ben 80 milioni di dollari per distribuire guanti protettivi ai bambini che si stanno rovinando le mani a furia di giocare con Mario Party! Le



voci secondo cui i guanti saranno bianchi con due bottoni sul dorso non hanno ancora trovato conferma...

GNAM, GNAM...
È un fatto: Pokémon sta conquistando il mondo. Per dimostrarlo basta il fatto che Kelloggs si prepara a lanciare negli Stati Uniti dei cereali targati Pokémon! Slurp!

GAME BOY COLOR E FOX
Si preannunciano grossi titoli per il Game Boy Color, grazie a un nuovo accordo fra THQ e Fox... per esempio, Buffy l'Ammazzavampiri!

FOLLIE PER LA PLAYSTATION 2

Il lancio sconvolge la città

La PlayStation 2 è stata messa in vendita in Giappone il 4 marzo. Per chi non avesse ancora capito quanto sono fuori di testa i nostri amici nipponici in fatto di videogiochi, ecco le foto del lancio! Ad Akihabara, il quartiere elettronico di Tokyo, alle 5 del mattino c'erano già oltre 2000 appassionati di videogiochi in coda per acquistare la console della nuova generazione; nei primi due giorni sembra ne siano state vendute circa un milione. Al colossale avvenimento era presente Ken Kutaragi, la mente creativa che ha dato vita alla PlayStation e alla sua versione della nuova generazione. Il tipo sembrava soddisfatto... chissà perché?



La prima classifica della PlayStation 2!

Ecco cosa si sono comprati!...

1. **Ridge Racer 5** (Namco)
2. **Kessen** (KOE)
3. **Street Fighter EX3** (Capcom)
4. **Drum Mania** (Konami)
5. **Eternal Ring** (From Software)




I maggiori negozi di videogiochi avevano in magazzino montagne vere e proprie di PlayStation 2, ma entro il pomeriggio tutte le PlayStation 2 del mondo erano ormai state vendute.



Sulle strade, il 4 marzo, c'era perfino Ken Kutaragi, l'inventore della PlayStation. Come, non gliene hanno data una gratis?




Questi due si erano portati PlayStation, TV e generatore per passare il tempo durante la coda! Il mattino seguente sono stati tra i primi a portarsi a casa la PlayStation 2.

QUASI COMPLETA LA VERSIONE PER PS2 DI Z.O.E. DEL BOSS DI MGS!

E ora... Trucchi a base di VMU!



Salve a tutti! Questo mese, ecco un favoloso trucco per VMU! Nei lontani anni '70 apparve un oggetto oblungo di plastica rossa che regalò ore intere di divertimento ai mocciosi con i pantaloni a zampa. Etch-a-Sketch era un giocattolo consistente in uno stilo che incideva una traccia attraverso la sabbia "magica" che aderiva a un sottile schermo.





Manipolando due manopole bianche, i suddetti mocciosi potevano creare ogni sorta di scarabocchi, davanti a i quali gli amorevoli genitori potevano esclamare "Oh, tesoro, che carino!" Ora Etch-a-Sketch è tornato, ma questa volta apparirà sul nostro VMU locale! Per assaporare questo pezzo di storia, raggiungiamo il sito di Ramtronics all'indirizzo http://go.to/rvmu, scarichiamo il mini-pacchetto artistico e utilizziamo il pulsante direzionale per creare i nostri capolavori. Se poi il nostro scarabocchio non dovesse piacerci, premiamo il pulsante A per farlo sparire! Altri dettagli il prossimo mese!








TEKKEN TAG TOURNAMENT

>> È uscito in Giappone!

Ci va di dare un'occhiata alle ultimissime immagini di Tekken Tag Tournament? Lustriamoci gli occhi, allora! Quando leggeremo queste righe, il gioco sarà già uscito in Giappone. Mega-recensione sul prossimo numero.

























CI SIAMO ANCHE NOI!

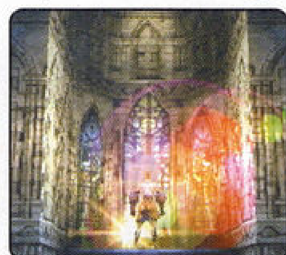
Vagrant Story, GdR di Squaresoft, uscirà anche in Europa!



Square ha realizzato numerosi classici per la PlayStation, ma quasi tutti questi titoli non sono mai giunti in Europa. Final Fantasy 8 a parte, l'ultimo titolo europeo di Square è stato Bushido Blade! Le cose però stanno per cambiare, perché sono in arrivo nuovi titoli!

Il primo è Vagrant Story. Si tratta di un gioco di ruolo dall'aspetto semplicemente favoloso. Il gioco è ambientato nell'Europa medievale; il protagonista è Ashley Riot, che indaga sulla misteriosa morte del marchese Bardorba. Il titolo è zeppo di novità, tra cui un innovativo sistema di combattimento e un sacco di personaggi dal buffo accento! Vagrant Story utilizza inoltre il nuovo sistema Target Dom che consente al giocatore, durante i combattimenti in tempo reale, di scegliere il punto del corpo del nemico da colpire. Si tratta di un titolo dalle grandi potenzialità e ne pubblicheremo una prova sul prossimo numero!

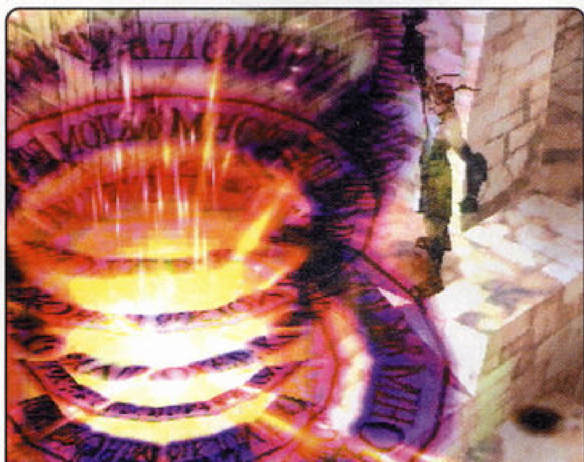




▲ Con una grafica come questa, l'arrivo di Vagrant Story è una notizia ghiotta.



▲ Anche se basati su turni, i combattimenti hanno funzioni in tempo reale che ci permetteranno di schivare gli attacchi avversari e di scegliere dove colpire.



▲ Gli attacchi speciali sono tanto spettacolari quanto quelli apparsi nella serie Final Fantasy... il che compensa il "grigiore" che caratterizza il resto del gioco.

► In gran parte delle nostre avventure dovremo vedercela con tortuosi sotterranei cosparsi di enigmi.

COME COMBATTERE LA PIRATERIA?



CIDIVERTE E' IL PRIMO DISTRIBUTORE IN ITALIA AD OFFRIRE...



EVO'S
space adventures

GRUDGE
warriors





MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION

...NOVITA' A SOLE 29.900*

FATTI, NON PAROLE.

* Prezzo consigliato al pubblico per singolo gioco Iva esclusa.





Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.





"IL MONDO NON È ABBASTANZA"

L'ultimo film di Bond uscirà come videogioco su più console.

Il mese scorso abbiamo svelato che The World Is Not Enough uscirà in versione per PlayStation 2. Ora però pare che la console Sony "non sia abbastanza", visto che questo sparatutto in prima persona si farà vedere anche sul Dreamcast, sulla PlayStation, sul PC e sul Nintendo 64!

La decisione di pubblicare questo sparatutto sulla console Nintendo è una scelta coraggiosa da parte di Electronic Arts, dal momento che il titolo dovrà competere con Goldeneye e con l'imminente Perfect Dark di Rare. Goldeneye è considerato uno tra i migliori giochi mai realizzati e il 75% degli utenti di Nintendo 64 ne ha una copia; Electronic Arts spera dunque che gli sviluppatori Eurocom creino un vero capolavoro alla James Bond.


Questa immagine e quella sotto sono tra le prime della versione PC e PlayStation 2! Impressionanti!





▲ Bond viene messo nel sacco dall'idromassaggio nucleare di Blowfeld.

▼ Anche la versione per N64 non sembra male... ma sarà migliore di Goldeneye?



▲ Sebbene la versione per PC utilizzi il motore di Quake 3 e quella per PlayStation 2 no, possiamo garantire che sembrano del tutto identiche.

◄ Bond è tornato sul N64, ma non si tratta di un seguito...

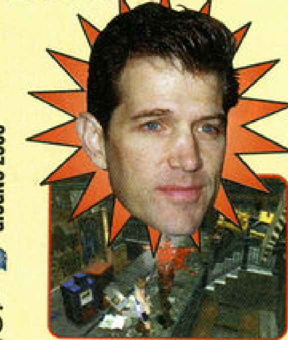
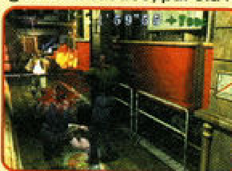
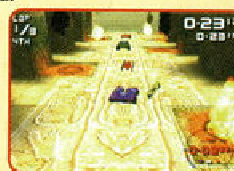




IN RIDGE RACER 5 CI SONO FAVOLOSE MACCHINE PAC-MAN SEGRETE!

Il gioco preferito di Chris Isaak

Salve. Sono Chris Isaak, una pop star dei primi anni '90. Ricordate il mio album Blue Hotel? Ho anche avuto una piccola parte nel Silenzio degli Innocenti e nella serie TV Friends. Comunque, voglio parlarvi del mio gioco preferito. È Resident Evil 3: Nemesis. Ragazzi, è favoloso! Sapete, la grafica e tutto il resto. Veramente eccezionale! La parte in cui appare Nemesis mi piace un sacco. Cavolo, mi insegue! Me la sono quasi fatta sotto! Giuro! È un gioco incredibile! Voglio parlarvi anche di un altro gioco grandioso. Si tratta di un gioco che non molti di voi hanno acquistato... ma dovete essere matti! È Circuit Breakers! Ragazzi, è roba pazzesca! Avete presente Micro Machines V3? Beh, dimenticatelo! Quella era roba da ridere! Circuit Breakers ha un sacco di piste e la modalità a più giocatori è un vero spasso. Anche qui me la sono quasi fatta sotto, ma dal ridere! Dico sul serio! È un altro gioco fantastico, parola mia.


GM-Cibo!

Questo mese: Ginsters Buffet Bar

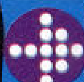
Abbiamo presente le verze crude? Ecco, aggiungiamoci del formaggio molle e della maionese. Ora, infiliamo questa miscela in una salsiccia! Che cosa?! Sparpagliamoci sopra pane grattugiato e pepe macinato! Il risultato? Uno snack che supera qualsiasi descrizione... un buffet in un solo piatto. Cosa non riescono a inventare gli inglesi?



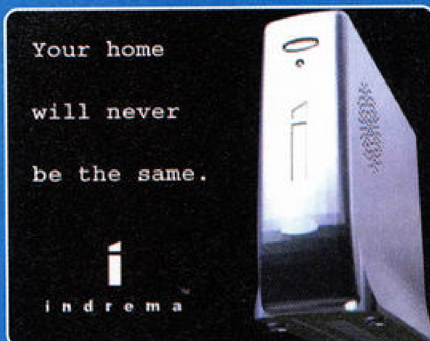
COSA? UN'ALTRA CONSOLE A 128 BIT CON DVD?

Prima la PS2, poi l'X-Box, ora questa!





Il Dreamcast è già in vendita, la PlayStation 2 è in arrivo, Nintendo si prepara a lanciare il Dolphin e l'anno prossimo arriverà l'X-Box di Microsoft. D'altra parte, c'è sempre spazio per nuove super-console, no? Ed ecco che una nuova società chiamata Indrema ha annunciato che lancerà negli Stati Uniti una nuova console basata sul sistema operativo per PC Linux, il rivale di Windows! L'aggeggio, denominato Indrema L600E, sarà secondo Indrema ancora più potente dell'X-Box di Microsoft. Pare inoltre che sarà possibile collegarlo con cavi ad alta velocità o utilizzare una connessione DSL a Internet. Esce una console nuova ogni due settimane! Se poi Indrema abbia le carte in regola per mettere la console in produzione è tutto da vedere. Realizzare milioni di esemplari di una nuova console è già un'impresa e riuscire a convincere i migliori programmatori a fornire i giochi necessari è un altro paio di maniche, a prescindere da quanto Linux sia facile da usare.



X-Box	
PROCESSORE	Pentium 3 a 600 MHz
MEMORIA	64 MB di memoria DDR, 200 MHz
SISTEMA OPERATIVO	Versione apposita di Windows 2000, con supporto DirectX
SALVATAGGIO/ MULTIMEDIA	Disco fisso da 8 GB Lettore DVD 4X
ALTRO	riproduzione filmati DVD.

Indrema	
PROCESSORE	Processore a 600 MHz
MEMORIA	Fast Memory da 64 MB
SISTEMA OPERATIVO	Linux
SALVATAGGIO / MULTIMEDIA	Disco fisso con opzioni da 2 / 8 / 30 / 50 GB, lettore DVD
ALTRO	riproduzione filmati DVD e musica in formato MP3

FOLLIE DA MASCOTTE!

Ogni nuova console ha bisogno di una mascotte, preferibilmente tratta da un gioco di piattaforme 3D. Il Il Dreamcast ha Sonic, la PlayStation Crash, il Nintendo 64 Mario: chi sceglieranno l'X-Box e l'Indrema?



◄Perché non dare all'Assistente di Office una sua avventura tridimensionale?

Sarà il pinguino del logo di Linux ad avere il suo gioco? ►



DIE HARD 64 PER NINTENDO 64 È IN VIA DI SVILUPPO!

SHENMUE VERRÀ TRADOTTO

Prime notizie su Shenmue 2!



Yu Suzuki, il leggendario creatore di giochi Sega, ha svelato che è in fase di sviluppo una versione in inglese di Shenmue.

Sega ha esaminato ben 200 doppiatori per il gioco e Suzuki-san è andato fino a New York per trovare le voci giuste in grado di superare quelle della versione giapponese! Come se non bastasse, il signor Suzuki ha anche diffuso informazioni sul progetto relativo al seguito del gioco. Il nuovo Shenmue sarà ambientato in una baia, in un castello, in una città e in altre aree ancora segrete a Hong Kong e dintorni. Si spera che il nuovo gioco comprenderà i capitoli due, tre, quattro e cinque della storia; Yu ha anche confermato che presto verrà dato inizio allo sviluppo di Shenmue 3!



RESIDENT EVIL 3 SU PC!

LE ARMI DI RESIDENT

LA DESERT EAGLE

ANNO DI PRODUZIONE: 1982
TIPO: Magnum
CALIBRI: .357, .44, .440 (Cor-Bon
NAZIONE: Israele
COLPI: 8

ProgettatA da Skildam, Lindig e Skildam, la Desert Eagle è un revolver Magnum semiautomatico ad alto potenziale, con funzionamento a gas. Ideale per far saltare la testa a uno zombi e per rallentare in modo decisivo un Licker all'attacco.



NOTIZIE BOLLENTI





GRANDI NOVITÀ IN ARRIVO CON FIFA 2000!

In giro si dice che la versione di FIFA 2000 per PlayStation 2 sarà strepitosa. Speriamo solo che venga ultimata in tempo per guidarne il lancio europeo.

UNA NUOVA VESTE PER LA PLAYSTATION?

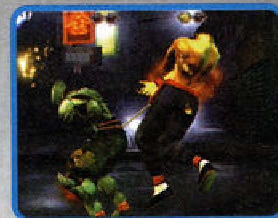
Circolano voci secondo cui Sony starebbe per lanciare una nuova versione più accattivante e snella della PlayStation originale, allo scopo di aumentarne la longevità di vendita dopo il lancio della PlayStation 2.

ULTIMISSIME DA ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts ha annunciato che la sua batteria iniziale di titoli per PlayStation 2 comprenderà The World is Not Enough, Madden 2001 e Snowboard Super X, un titolo che per il momento si preannuncia terrificante.

FOLLIE DEL PICCHIADURO!

Uno dei produttori di Tekken Tag ha rivelato che i progetti per Tekken 4 comprendono sfondi interattivi che potrebbero anche farci balzare dai tetti delle macchine in movimento! Non



sarà uno scherzo?

FINAL-EVIL!

Capcom pubblicherà in Giappone una serie di giochi di ruolo bimestrale per DC intitolata Eldorado Gate. Il gioco è stato sviluppato da Flagship, già responsabile di Resident Evil e da Yoshitaka Amano, che ha lavorato su Final Fantasy: aspettiamo...



È IN EDICOLA

LA RIVISTA DI SOLUZIONI, TRUCCHI, E CONSIGLI PER PLAYSTATION

100% PLAYSTATION™ TRUCCHI E SOLUZIONI

Tips Magazine

Estate 2000 • L.8000

Dagli autori di PlayStation Magazine

IN REGALO

L'adesivo per la PlayStation!

CAMPIONI DEL MONDO
F1 2000
La guida a tutti i circuiti del mondiale!

12 PAGINE DI TRUCCHI DALLA A ALLA Z

A TESTA BASSA!
MICRO MANIACS
33 piste per impazzire

FASI SALIENTI
FEAR EFFECT

USCITENE VIVI!
DIE HARD TRILOGY 2
Consigli e codici imperdibili

STRATEGIE DI BASE!
VAGRANT STORY
La parola all'esperto

FINO ALLA FINE!
SYPHON FILTER 2
Missioni no-problem

TERRIFICANTE!
RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR
Sparate per uccidere!

IN REGALO
CON IL NUMERO
ESTIVO
L'ADESIVO
METALLIZZATO
COPRI
PLAYSTATION DI

CRASH TEAM RACING



RIVISTA + ADESIVO COPRI PLAYSTATION A SOLE 8.000 LIRE

IL MIO CASTELLO EDITORE

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

SCONTRO DI TITANI

Qualcuno di noi riesce a immaginare scontri più epici di quelli che vedono i mitici cavalieri Jedi pronti a offrire la loro vita per difendere l'universo dalle oscure forze del male? No? Forse è per questo che escono tanti giochi ispirati a Guerre Stellari...



IN USCITA

Ci va di scoprire le ultime novità da grido nel mondo dei videogiochi? Diamo un'occhiata!

>> IL CALENDARIO INDISPENSABILE DI GAMES MASTER

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

APRILE

21	MDK 2	Virgin	PC
21	Imperium Galactica 2	Midway	PC
21	Star Trek: Vulcan Fury	Virgin	PC
21	Conquest: Frontier Wars	GT	PC
21	Starlancer	Microsoft	PC
21	Loose Cannon	Microsoft	PC
21	Cricket 2000	EA	PC
21	Ceasar's Palace 2000	Virgin	PC
21	Dukes of Hazard	Ubisoft	PC
21	Slave Zero	Infogrames	PC
21	Deus Ex	Eidos	PC
21	Disciples: Sacred Lands	GT	PC
21	Tech Romancer	Sega	DC
21	Dragon's Blood	Virgin	DC
21	Res Evil Code: Veronica	Eidos	DC
21	Star Wars: Podracer	LucasArts	DC
21	Slave Zero	Infogrames	DC
21	Ceasar's Palace 2000	Virgin	DC
21	Snow X	Crave	PS
21	Vandal Hearts 2	Konami	PS
21	Toshinden 4	Virgin	PS
21	Galerians	Crave	PS
21	NBA Zone 2000	Konami	PS
21	Vanishing Point	Activision	PS
21	Ceasar's Palace 2000	Virgin	PS
21	NBA Zone 2000	Konami	N64
21	Battlezone 64	Activision	N64
21	Asteroids Hyper 64	Activision	N64
21	NBA Zone 2000	Konami	GB
21	Cross Country Racing	Konami	GB
21	NBA Live 2000	EA	GB
21	Azure Dreams	Konami	GB
28	Prince Naseem Boxing	C' Masters	PS
28	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PS
28	Syphon Filter 2	SCEE	PS
28	Need 4 Speed: Porsche	EA	PS
28	Medievil 2	SCEE	PS
28	Nightmare Creatures 2	Konami	PS
28	Cyber Tiger	EA	N64
28	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	N64
28	International Karate	Virgin	GB
28	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	GB
28	Nightmare Creatures 2	Konami	DC
28	Resident Evil 2	Eidos	DC
28	Soccer Man 2000	Anco	PC
28	Vampire: Masquerade	Activision	PC
28	Splinter	EA	PC
28	Croc 2	Fox	PC
28	Jedi Power Battles	Lucasarts	PC
28	Evolva	Virgin	PC
28	Hasbro Puzzle	Hasbro	PC
28	Grandmaster Chess	Mindscape	PC
28	Hasbro Action Collection	Hasbro	PC
N.D.	Pokémon Factory	Nintendo	N64
N.D.	Conker's Quest	Nintendo	N64
N.D.	Legoland	Lego	PC

MAGGIO

5	Bass Landing	Sony	PS
5	Blair Witch Project	Take 2	PS
5	Crisis Beat	JVC	PS
5	Blair Witch Project	Take 2	PC
5	Spirit of Speed	Sega	DC
5	Blair Witch Project	Take 2	DC
5	Giga WIng	Virgin	DC
5	Croc	Fox	GB
12	Silent Bomber	Sony	PS
12	Street Fighter EX 2 Plus	Virgin	PS
12	Ballistic	Virgin	PS
12	BattleTanx	3DO	PS
12	Ballistic	Virgin	GB
12	Casper	Virgin	GB
12	BattleTanx	3DO	GB
12	Star Trek: Insurrection	Activision	PC
12	Insane	C'Master	PC
12	Force Commander	LucasArts	PC
12	Tony Hawk's	Activision	DC
12	Hidden & Dangerous	Take 2	DC
19	Sheep	Empire	PC
19	Super Magnetic Neo	Sega	DC
19	Street Fighter Alpha 3	Virgin	DC
19	Spirow	Infogrames	GB
19	Soccer Manager	Infogrames	GB
19	Pocket GT Racing	Virgin	GB
19	Nascar 2000	EA	GB
19	Dragon Dance	Nintendo	GB
26	Tachyon The Fringe	Novalogic	PC
26	Stunt GP	Hasbro	PC
26	FA-16E Super Hornet	Microprose	PC
26	Pro Pool	C' Masters	GB
26	Triple Play	Nintendo	GB
26	World Touring Cars	C' Masters	PS
26	South Park Rally	Acclaim	DC
26	Star Trek: New Worlds	Virgin	PC
26	Starship Troopers	Hasbro	PC
26	Icewind Dale	Virgin	PC
26	Star Trek: Voyager	Activision	PC
26	Dark Reign	Infogrames	PC
26	Half-life: Team Fortress 2	Sierra	PC
MAG	Mickey's Racing	Nintendo	N64
MAG	Banjo Tooie	Nintendo	N64
MAG	Zelda Gaiden	Nintendo	N64
MAG	Prey	Take 2	PC

GIUGNO

2	Fur Fighters	Acclaim	PC
2	Fur Fighters	Acclaim	DC
6	Test Drive 6	Accolade	PC
6	Hasbro Atari Collection	Hasbro	PC
6	Test Drive 6	Infogrames	PS
6	Test Drive 6	Infogrames	GB
7	Starcraft 64	Nintendo	N64
9	Gauntlet Legends	Midway	PS
12	Ecco the Dolphin	Sega	DC
12	B-17 The Mighty Eighth	Hasbro	PC
16	X-Men	Virgin	PS
16	Earthworm Jim 3D	Virign	PS
16	Excite Bike	Nintendo	N64
16	X-Men	Virgin	N64
16	Diablo 2	EA	PC
16	Colin McRae Rally 2.0	C'Masters	PC
16	Heist	Virgin	PC
16	Take The Bullet	Sega	DC
23	Stunt GP	Sony	DC
23	Quake 3	Activision	DC
25	Dino Crisis	Capcom	PC
28	Hasbro Classics 2	Hasbro	PC
30	Dark Forces 3	Activision	PC
30	Perfect Dark	Nintendo	N64
30	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	DC
30	Pokémon Pinball	Nintendo	GB
30	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PC
30	Grand Prix 3	Microprose	PC
GIU	Black & White	EA	DC
GIU	Four Wheel Thunder	Midway	DC
GIU	Black & White	EA	PC
GIU	Pokémon Yellow	Nintendo	GB

IN USCITA IN GIAPPONE

Ecco cosa sta per comparire nelle vetrine di Tokyo...



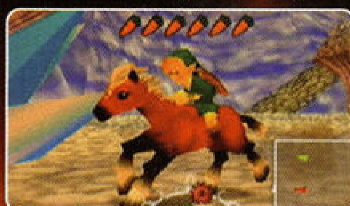
AGO | Shenmue 2 | Sega | DC

Ryu è di ritorno per la seconda parte della sua epica avventura, che lo vedrà partire per la Cina a bordo di un jet.



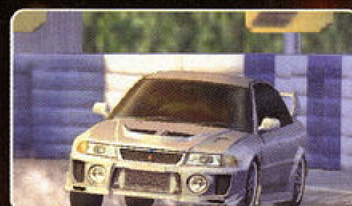
AGO | Tekken Tag | Sony | PS2

I nostri amici nipponici affamati di picchiaduro si stanno già godendo questa delizia.



APR | Zelda: Majora's Mask | Nintendo | N64

Cosa c'è dietro la maschera? C'è Link dalle orecchie appuntite, con un sacco di nuove personalità da sperimentare.



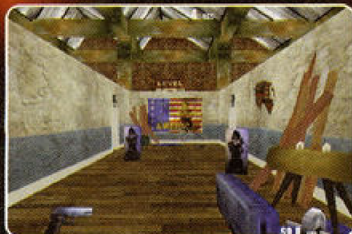
AGO | GT 2000 | Sony | PS2

Nuove manipolazioni meccaniche e nuove sbandate a opera dei maestri indiscussi dei giochi di guida.

NON PERDIAMOCI QUESTI

Grandi novità in arrivo

Quando il sole inizierà a farsi cocente avremo due possibilità. Andare ad arrostirci sulla spiaggia oppure procurarci un condizionatore formato gigante e gustarci una buona dose di videogiochi. Se ci va l'idea di sorseggiare bibite ghiacciate con la nostra console sulle ginocchia, prepariamoci a dare la caccia a questi piccoli gioielli. Illumineranno la nostra esistenza!



GIU | Take the Bullet | DC

Eccoci nel ruolo di una guardia del corpo, pronta a dare la vita per difendere le celebrità in pericolo.



LUG | Starcraft 64 | N64

Avventuriamoci nelle immensità dello spazio e scateniamo la guerra contro milioni di alieni simili a insetti!

LUGLIO

7	Saboteur	Sony	PS
7	Mario Party 2	Nintendo	N64
7	Pokémon Snap	Nintendo	N64
7	Metro Street Racer	Sega	DC
14	Resident Evil	Virgin	GB
17	Alice in Wonderland	Disney	GB
LUG	Daikatana	Eidos	GB

AGOSTO

1	Spiderman	Activision	PS
1	Spiderman	Activision	N64
23	Quake 3	Id	DC
AGO	Mario Artist & Camera	Nintendo	N64
AGO	Off Road	Rage	PC
AGO	Max Payne	Infogrames	PC
AGO	Hostile Waters	Rage	PC
AGO	Lords of the Realm 3	Mindscape	PC
AGO	Incoming Forces	Infogrames	PC
AGO	Hostile Waters	Rage	DC

SETTEMBRE

SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	GB
SET	Turok 3	Acclaim	GB
SET	Re-Volt	Acclaim	GB
SET	Maya the Bee 2	Acclaim	GB
SET	Duke Nukem 4ever	Infogrames	PC
SET	X-Com Alliance	Microsoft	PC
SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	PS
SET	BMX	Sony	PS
SET	Quad Bike	Sony	PS
SET	Vanishing Point	Acclaim	DC
SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	DC
SET	Half-Life	Sierra	DC
SET	Bust A Move 4	Acclaim	DC
SET	Turok 3	Acclaim	N64
SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	N64

DA CONFERMARE

N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB
N.D.	Resident Evil Zero	Eidos	N64
N.D.	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	N64
N.D.	Rush 2044	Midway	N64
N.D.	Aidyn Chronicles	THQ	N64
N.D.	Excitebike 64	Nintendo	N64
N.D.	Driver 2	Infogrames	PS
N.D.	Parasite Eve 2	Sony	PS
N.D.	Front Mission 3	Square	PS
N.D.	Tony Hawk's 2	Activision	PS
N.D.	Chase Express	Sony	PS
N.D.	Demolition Derby 3	Sony	PS
N.D.	Danger Girl	THQ	PS
N.D.	Buffy: Vampire Slayer	Fox	PS
N.D.	Sydney 2000	Eidos	PS
N.D.	Vagrant Story	Square	PS
N.D.	In Cold Blood	Sony	PS
N.D.	Final Fantasy 9	Square	PS
N.D.	Sega GT	Sega	DC
N.D.	Ultimate Fighting	Crave	DC
N.D.	Sega Tetris	Sega	DC
N.D.	Powerstone 2	Capcom	DC
N.D.	Sega Golf	Sega	DC
N.D.	Evil Dead	THQ	DC
N.D.	Sonic 2	Sega	DC
N.D.	Industrial Spy	Sega	DC
N.D.	Rent A Hero No 1	Sega	DC
N.D.	Animastar	Sega	DC
N.D.	Hogs of War	Infogrames	DC
N.D.	Rune Jade	Sega	DC
N.D.	Deep Fighter	Ubisoft	DC
N.D.	Grandia 2	Sega	DC
N.D.	Jet Set Radio	Sega	DC
N.D.	Vanishing Point	Acclaim	DC
N.D.	Samba De Amigo	Sega	DC
N.D.	Dead or Alive 2	Acclaim	DC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	DC
N.D.	Commandos 2	Eidos	PC
N.D.	Project IGI	Eidos	PC
N.D.	Carmageddon TDR	SCI	PC
N.D.	In Cold Blood	Virgin	PC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	PC
N.D.	Giants	Virgin	PC
N.D.	Republic	Eidos	PC
N.D.	Castle Wolfenstein	Activision	PC
N.D.	Devil Inside	Cryo	PC
N.D.	Gangstas	Eidos	PC
N.D.	Hogs of War	Infogrames	PC
N.D.	Heart of Stone	Eidos	PC
N.D.	Praetorians	Eidos	PC
N.D.	Driving Emotion Type-S	Square	PS2
N.D.	The Bouncer	Square	PS2
N.D.	Street Fighter EX3	Capcom	PS2
N.D.	Gekikuukan Pro Baseball	Square	PS2
N.D.	Tekken Tag Tournament	Namco	PS2
N.D.	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
N.D.	Munch's Oddysee	GTI	PS2
N.D.	Fantavision	Sony	PS2
N.D.	ISS 2000	Konami	PS2
N.D.	Unreal Tournament	Eidos	PS2
N.D.	Gran Turismo 2	Sony	PS2
N.D.	Armoured Core	Sony	PS2
N.D.	Snowboard Supercross	EA	PS2
N.D.	Kessen	Koei	PS2
N.D.	Final Fantasy 10	Square	PS2
N.D.	Final Fantasy 11	Square	PS2
N.D.	Ridge Racer 5	Namco	PS2

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.



NUMERI UTILI

Per avere ulteriori informazioni sui giochi possiamo utilizzare questi contatti...

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Cantalupo in Sabina 29
00191 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it

L'ARTE DEI LETTORI

>> Mandateci un disegno a tema videogiochi e potrà apparire su queste pagine! L'indirizzo è: Games Master c/o Oku Studio, Via Cesalpino 12, 20128, Milano.







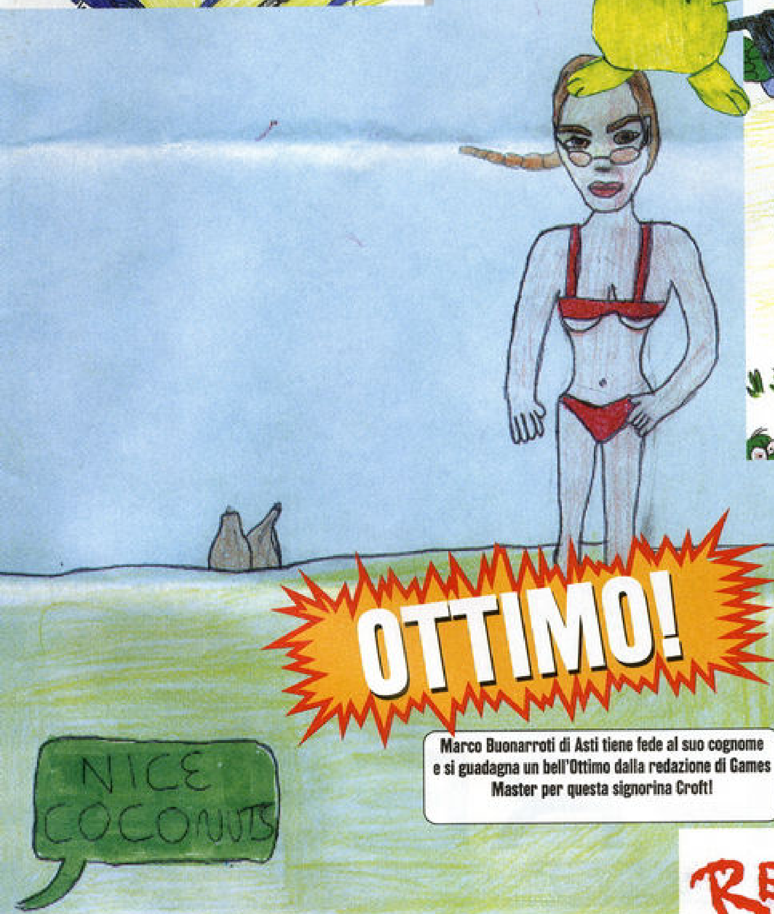
Queste quattro immagini, da sinistra, sono di Valerio Rossi, Pino Franconi, Rosario Cellini e Bruno Capassi. Ben fatto!



Beh, ogni tanto è difficile riconoscere i videogiochi in questi disegni...

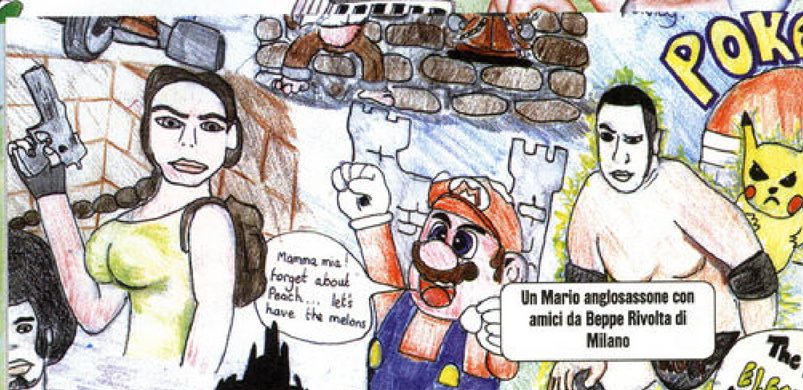


Banjo disegnato da Luisa Accorti: davvero bello!

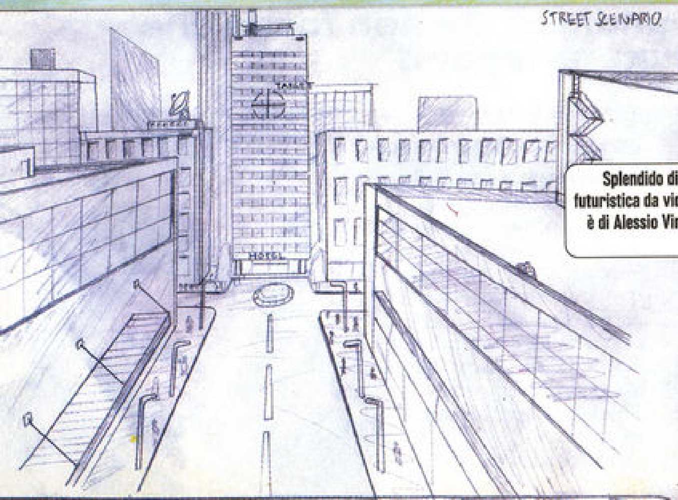


OTTIMO!

Marco Buonarroti di Asti tiene fede al suo cognome e si guadagna un bell'Ottimo dalla redazione di Games Master per questa signorina Croft!



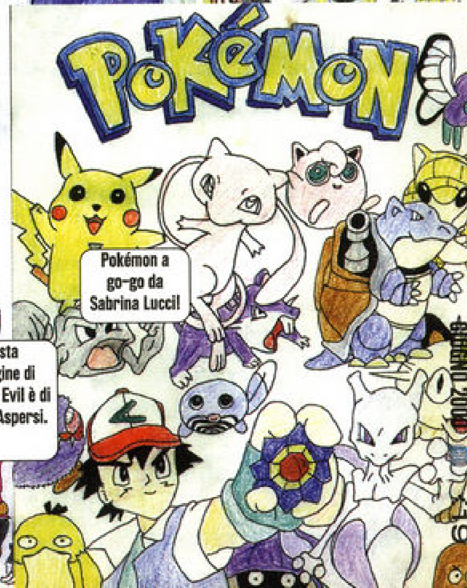
Un Mario anglosassone con amici da Beppe Rivolta di Milano



Splendido disegno di città futuristica da videogioco. Il merito è di Alessio Vincelli di Vicenza.



Questa immagine di Resident Evil è di Franco Aspersi.



Pokémon a go-go da Sabrina Lucci!



SEGA GT
La risposta del Dreamcast al fenomeno Gran Turismo si prepara a sfrecciare sui nostri schermi indicando la strada ai giochi di corse della nuova generazione.

IN USCITA A: N.D. | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SUGAR & ROCKETS | EDITORE: SCEE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	36
Armi	+ di 10
Boss	+ di 4
Conclusioni	8

CHASE THE EXPRESS

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME

Abbiamo un **biglietto gratis** per Parigi: grandioso, se non fosse che stiamo viaggiando su un treno carico di **armi nucleari!**



Basta premere il pulsante di avviamento ed ecco che si scatena l'inferno sul Blue Harvest, un treno super-moderno in viaggio dalla Russia alla Francia.
L'ex agente del KGB Boris Zugosky ha deciso di guadagnarsi qualche soldo extra: quale mezzo migliore per riuscirci di dirottare un treno ad alta velocità con tutto il suo prezioso carico? Starà a noi, ovvero a Jack Morton, unico superstite, salvare gli ostaggi e bloccare il treno. Il Blue Harvest non è certo un locale scassato. Niente affatto: si tratta di un convoglio con 16 vagoni, più spazioso di un'astronave. Potremmo credere che viaggiare in treno attraverso 12 paesi sia il modo ideale per vedere il meglio dell'Europa, ma Jack Morton può garantire che non è così: Chase The Express non è decisamente una passeggiata. Dovremo eliminare i cattivi e salvare gli ostaggi; a seconda di chi salveremo, lo svolgimento successivo del gioco sarà diverso e potremo così arrivare a ben otto diverse conclusioni. Per completare questo gioco, quindi, dovremo investirvi un bel po' di tempo.

> "... i diversi ostaggi salvati influiscono sul gioco e ci sono ben otto conclusioni diverse..."

SCENOGRAFIA

La grafica è ben realizzata; gli sfondi 2D sembrano 3D e riprodotti in tempo reale. Chase The Train presenta un sistema di combattimento unico, che ci consente di lottare corpo a corpo con i cattivi oltre a sparare loro addosso.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Jumping Flash	80%
Jumping Flash 2	85%




p.30

BLACK & WHITE

Giochiamo a guardie e ladri con titanici bestioni e pieghiamo al nostro volere l'uomo della strada! La prima simulazione divina di Lionhead si preannuncia colossale!


p.32

STREET FIGHTER EX 2

L'erede dei picchiaduro 2D si avventura nella terza dimensione. Riusciranno gli eroi di Street Fighter a sopravvivere al passaggio nel mondo della profondità?

INOLTRE!









01 Dovremo usare tutte le nostre doti furtive per sorprendere i nemici. 02 Le scene d'azione di Chase The Train sono tra le più entusiasmanti mai viste in un titolo in terza persona. Finalmente Metal Gear Solid e Resident Evil hanno un degno rivale. 03 Aaah, che bellezza. È sempre piacevole prendere una boccata di aria fresca. Nel gioco ci muoveremo sia all'interno che all'esterno del Blue Harvest. 04 Le scene di combattimento corpo a corpo sono solo una delle numerose novità.

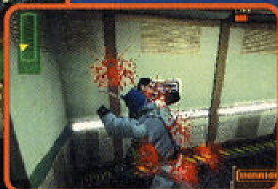
> I FERRI DEL MESTIERE

Non è facile scovare tutte e 10 le armi, ma vale la pena provarci perché avremo a disposizione un'arma letale adatta a ogni situazione.



◄ L'MP5 è il nostro primo mitragliatore: si usa come l'Uzi. Perfetto per ogni situazione.

▼ Chase The Train è decisamente sanguinoso, ma il livello di divertimento rimane molto elevato.

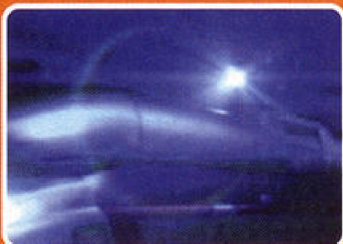


► L'SP 550 è probabilmente la migliore arma del gioco, ma anche le granate a mano non sono male.



FATTI IN LÀ, RAMBO: ARRIVIAMO NOI!

La sequenza introduttiva è tra le più tese mai apparse in un videogioco, con effetti e un ritmo che fanno impallidire la maggior parte dei film d'azione di Hollywood. I brividi esplosivi di Die Hard 17? Macché, qui è molto meglio!


All'inizio tutto è calmo e il treno sembra più protetto dei gioielli della Corona, ma presto...


...le cose prendono una brutta piega, con l'arrivo di qualche missile e di un centinaio di terroristi.


Boris e i suoi tirapiedi riescono a fare fuori tutte le guardie, si impadroniscono delle armi nucleari e...


...prendono in ostaggio l'ambasciatore francese. Starà a noi infiltrarci sul treno e salvare tutti!

I FANTASTICI QUATTRO


OK, io sono l'eroe e ve ne accorgerete. Tremate!

JACK MORTON – Il nostro eroe
Ventinovenne ufficiale delle forze aeree americane, entrato nell'esercito dopo il diploma. È stato inviato in Russia dalla NATO, a capo della squadra di sicurezza del Blue Harvest. È un comandante nato e ha partecipato a numerose operazioni della NATO.

CHRISTINA WAYBORN – "Una ragazza ricca di principi..."
È divenuta esperta nell'uso delle armi mentre frequentava l'università di Parigi ed è stata quindi reclutata tra gli agenti di sicurezza dell'ambasciatore. È molto rispettata dai suoi colleghi e intende ritornare all'università dopo questa missione.


Sono bella e mortale: non c'è altro da aggiungere.


Attento Jack, perché sono veramente cattivo!

BORIS ZUGOSKI – Buu, buu!
Ex membro del KGB, che ha accumulato un gran numero di armi straniere. Non si è divertito molto dopo la dissoluzione dell'Unione Sovietica, perciò ha iniziato a vendere le armi suddette al miglior offerente. È noto per non sopportare alcun errore commesso dai suoi sottoposti.

PIERRE SIMON – Splendida festa, signor ambasciatore...
Cinquantaduenne ambasciatore francese. Sua sorella e la sua famiglia sono a bordo del treno e sono tutti prigionieri di Boris. Il compito di Jack è di salvarli prima che Zugosky si stanchi della loro compagnia e li faccia scendere col treno in corsa...

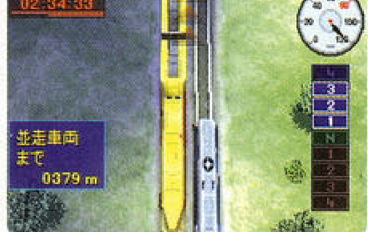

Sono io il più ricco, il più intelligente, il più bello...

EHI, PIOVONO UOMINI!

Non trascorreremo tutto il tempo all'interno del Blue Harvest. Elicotteri e altri treni interferiranno infatti con la nostra gita e dovremo affrontare sparatorie all'aperto e qualche "gioco secondario" qua e là. Può saltare fuori di tutto, da un treno merci carico di altri terroristi a un elicottero russo all'attacco.



L'attacco dell'elicottero è uno dei migliori giochi secondari degli ultimi anni. Prendi questa!

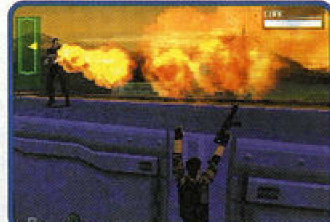




L'effetto del lampo delle armi da fuoco è straordinario! Lustriamoci gli occhi!

In uno dei giochi secondari saremo nei panni del macchinista... un sogno che diventa realtà.


Sul tetto del treno le cose si mettono male. Facciamo fuori i cattivi e attenti a non cascare!


Potremo sempre cercare riparo sul lato del treno, ma non troppo a lungo, perché dopo un po' Jack perderà la presa. Meglio tornare su!

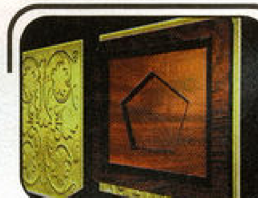


ENIGMI!

Ci va qualche enigma alla Resident Evil?



Che faccio, lo tocco o no? Perché devo sempre prendere io le decisioni?


Alcuni enigmi sono chiaramente ispirati alla serie Resident Evil.



Dovremo trovare numerose tessere di identificazione per accedere a tutte le porte.

PIANO, RAGAZZI!

Come in Metal Gear Solid i boss non sono molti, ma quelli presenti sono armati fino ai denti con potenti gingilli super-tecnologici.

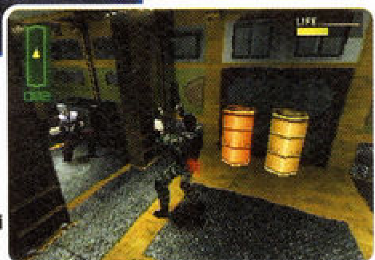




◀ Fa già molto caldo sotto il nostro giubbotto antiproiettile, ma questo esagera. Facciamolo fuori e andiamo a prendere un po' d'aria.



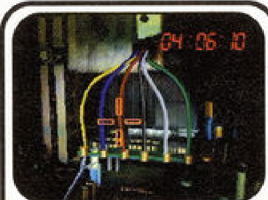
◀ Questo boss possiede armi ad alta tecnologia, ma... contro di lui ci siamo noi!



▶ Dovremo combattere ovunque, anche a bordo di altri treni, come questo convoglio merci.

CI SIAMO QUASI...

L'atmosfera cinematografica del gioco diviene più forte che mai quando riceviamo ordine di disattivare le bombe nucleari. È un momento tesissimo.



Mmm, dobbiamo tagliare il cavo rosso o quello blu? Dunque, dovrebbe essere...



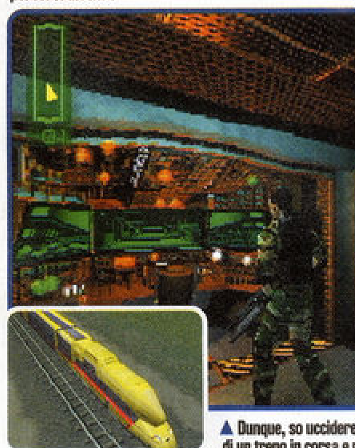
Ooops! Abbiamo tagliato quello sbagliato... "game over", ragazzi!

COME ANDRÀ A FINIRE?

Dovremo ripetere il gioco diverse volte prima di poter vedere tutti gli sviluppi della trama e i cambiamenti di scenario determinati dalle nostre diverse scelte.

▶ Come si vede, potremo scegliere tra numerosi percorsi diversi.





▲ Dunque, so uccidere i terroristi, arrampicarmi all'esterno di un treno in corsa e persino leggere.

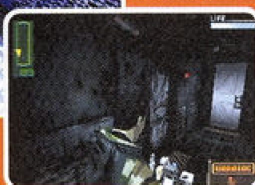
DANNATI ARNESI!

Boris e i suoi amici terroristi hanno portato sul treno alcuni ingegnosi gingilli per ridurre le nostre possibilità di successo.



▲ Può essere tremendamente difficile localizzare le mine al buio, ma per fortuna abbiamo il nostro caro vecchio visore notturno!





▲ Le guardie robot sono tra i vari nemici non umani che ci danno la caccia; almeno, però, non ci sono gli zombi.

CHE ATTREZZATURA!

Un'altra analogia con la serie Resident Evil è costituita dalla possibilità di combinare tra loro le armi e gli equipaggiamenti. È possibile potenziare la maggior parte delle armi trovando i componenti giusti e lo stesso vale per gli oggetti necessari alla risoluzione degli enigmi, come i lasciapassare e i campioni di sangue.



▲ L'SP550 è il nostro mitra più potente, ma decisamente impreciso. Dovremo quindi scovare...



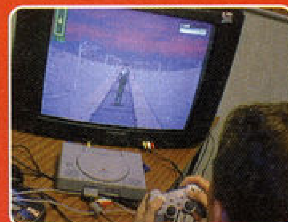
▲ ...una canna e applicargliela. Sarà tutto più facile grazie al miglioramento della portata e della precisione di tiro.



▲ Se non dovesse bastarci, potremo addirittura potenziarlo ulteriormente con le granate! Esplosivo!

Prime Impressioni

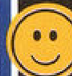
Riportaci a casa, Jack!



La prima cosa che colpisce di questo titolo è quanto sia entusiasmante l'idea di un gioco ambientato a bordo di un treno in corsa attraverso l'Europa.
Si riconoscono elementi tratti da Metal Gear Solid e Resident Evil, ma non è certo un problema con un'azione di gioco eccellente come quella di Chase The Train.
È un vero spasso scivolare attraverso il Blue Harvest accoppando i terroristi uno a uno.
Il treno attraversa 36 celebri località europee come Milano e Ginevra, ma non potremo visitarle tutte in una sola volta perché l'itinerario del treno dipenderà dalle nostre azioni. Ciò aumenta notevolmente la longevità di un titolo già zeppo di grandi sorprese per gli appassionati dell'azione.
I movimenti e la telecamera ricordano Resident Evil, ma non mancano ottime novità come il pulsante per girarsi rapidamente e la possibilità di rotolarsi.
La funzione migliore, però, è quella che illumina i pulsanti in stile Zelda, indicandoci in ogni momento ciò che possiamo fare e l'uso di ciascun pulsante.
Chase The Train è già diventato un successo in Giappone, ma dovremo attendere l'autunno prima che venga pubblicato qui da noi.
Ha decisamente tutte le carte in regola per diventare uno degli ultimi titoli di grido prima dell'uscita della PlayStation 2.



BENE > MALE



Nemmeno uno zombi in vista! È uno dei primi giochi in stile Resident Evil a presentare solo avversari umani.



Non mancano i richiami diretti ai titoli Resident Evil, come la possibilità di personalizzare le armi.

QUANDO USCIRÀ?



La versione giapponese è già uscita, ma come al solito ci toccherà attendere una conversione europea.

IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-2

"... niente oggetti **che compaiono** dal nulla, né effetti **di nebbia** a rovinare **lo splendido** panorama delle piste **e i grandiosi** effetti luminosi..."



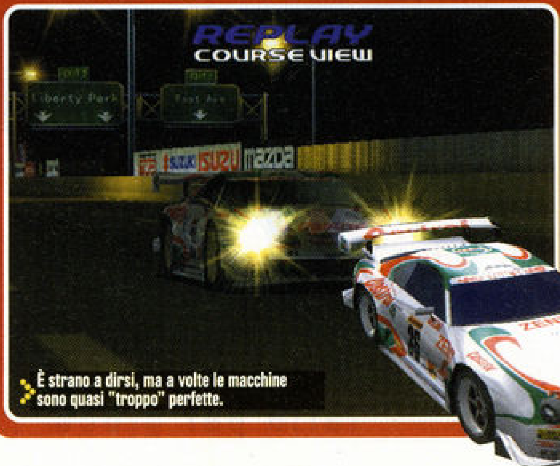
Sega GT Homologation Special

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME

La sfida di Sega a Gran Turismo ha lasciato **tracce di** pneumatici bruciati in Giappone. Sarà **in grado di resistere** al contrattacco di Sony?

CHE LUCI!

Non c'è il minimo dubbio: Sega GT ha un aspetto fantastico e fa impallidire perfino Ridge Racer 5 per PlayStation 2. Diamo un'occhiata agli effetti di luce degli sbalorditivi replay!



È strano a dirsi, ma a volte le macchine sono quasi "troppo" perfette.



Veniamo subito al dunque. Questa è la risposta di Sega a Gran Turismo. Presenta una miscela molto simile di macchine giapponesi e modelli personalizzabili, 12 piste che comprendono panorami urbani giapponesi notturni e strade assolate, schermate zeppe di opzioni per la messa a punto e una serie di prove per le patenti. Manca solo l'autolavaggio. La modalità Single Race corrisponde alle gare in modalità Quick Arcade di Gran Turismo e ci consente di scendere in pista senza doverci preoccupare di fare i meccanici. Rappresenta cioè il modo più veloce per poterci lustrare gli occhi davanti alla splendida grafica che fa di questo uno dei più spettacolari giochi di corse che abbiamo mai visto. Niente oggetti che compaiono dal nulla, né effetti di nebbia a rovinare il fantastico panorama ai lati della pista, gli emozionanti effetti di luce e i fiammanti bolidi.

IN PROFONDITÀ

Sotto questa brillante superficie, inoltre, ci attende una notevole profondità di gioco. La modalità Championship, come in Gran Turismo, ci fa cominciare con un catorcio di seconda mano che andrebbe giusto bene alla mamma per fare la spesa; quindi, vincendo premi in denaro e superando le prove da un singolo giro per ottenere le patenti, potremo passare a modelli sempre più belli. Naturalmente dovremo anche mettere le mani nel cofano per metterli a punto per le diverse gare e applicarvi parti personalizzate.
Ci sono poi tutte le altre modalità che potremmo aspettarci: Time Attack, Dual Race, nonché una modalità Replay per rivedere le azioni migliori. Sega GT è tutto qui, a parte le varie modifiche a cui sarà sottoposto in vista della pubblicazione in Europa prevista per l'estate.



UN PO' DI STORIA

Dalla stessa casa...

Sega Rally 2	93%
Crazy Taxi	90%
Virtua Striker	53%

IN PISTA!

Sono nove gli entusiasmanti nastri d'asfalto su cui potremo sfrecciare nella modalità "da sala giochi" Single Race. Come in Gran Turismo, aumentando il livello di difficoltà potremo affrontare versioni ampliate dei circuiti già superati. Sul piano grafico, la pista migliore è Night Section A, illuminata al neon.



▲ La prima pista, facile e immediata, con splendidi effetti di tramonto messi lì giusto per distrarci.



▲ Una pista sbalorditiva, circondata da grattacieli e illuminata al neon che ci toglierà letteralmente il fiato.



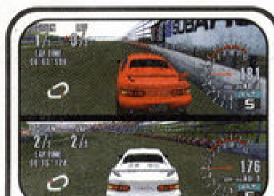
▲ Brrr... Un circuito di montagna in mezzo ai pini, ricco di tunnel da attraversare a tutta birra.

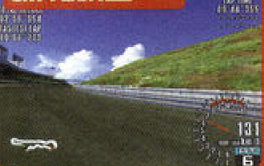
IL DUELLO

Sebbene non sia come quella di Ridge Racer 5, la modalità a più giocatori rischia di diventare un po' monotona...


La modalità a due è meglio di quella di Ridge Racer 5, ma la nebbia c'è comunque.


Sembra la modalità a due giocatori di Sega Rally per Saturn!


Per una gara decente è indispensabile che i concorrenti siano di pari livello.



▲ Qualche curva tremenda e ciottoli da brivido.



▲ Pigiamo a tavoletta per la maggior parte della pista, ma occhio alla curva a destra.

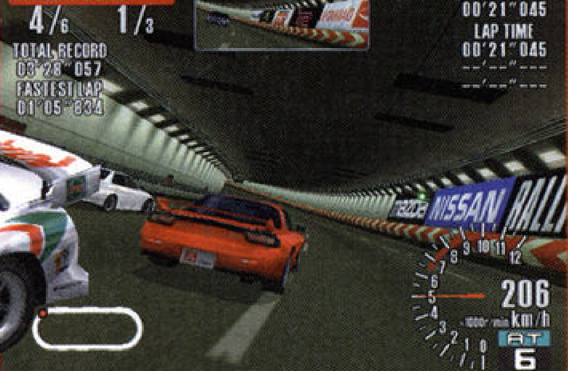






◄ Breve e un po' monotona. Prendendocela comoda otterremo un buon tempo.

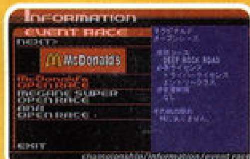
▲ Una versione più difficile e molto più lunga del circuito Deep Rock Road.



▲ Una divertente pista ovale, immediata e da affrontare a tavoletta. I freni? Bah, roba da mocciosi!

ANCHE QUI?!

Oltre che alle gare Official potremo partecipare alle gare Event, che mettono in palio delle macchine. Nella prima corsa potremo vincere una Mazda Roadster!



▲ Nelle gare Event potremo divertirci alla grande pigiando a tavoletta.

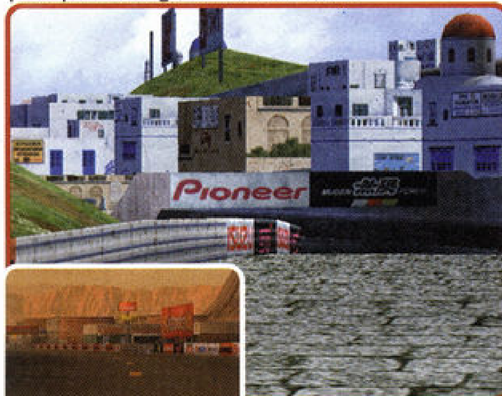
I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

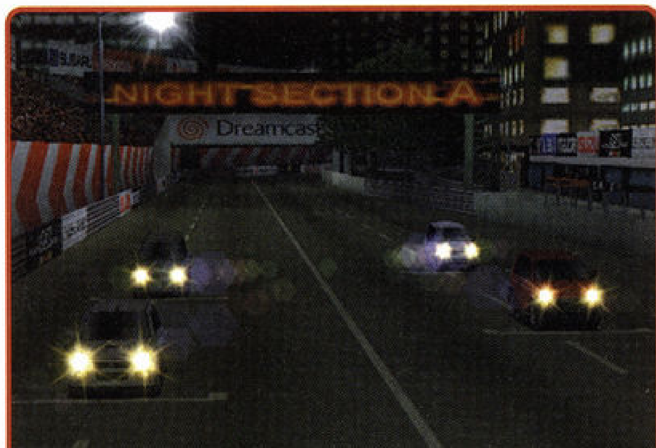
Piste	12
Macchine	136
Opzioni personalizzabili	6
Modalità di gara	5

A VOLO D'UCCELLO

Per sfoggiare in tutta la sua potenza il suo motore grafico, Sega GT ci offre una panoramica aerea della pista prima di ogni corsa. Che vista!



▲ Il panorama che circonda le piste è splendidamente dettagliato. Avanti con la gara!



Visti quegli splendidi fari? Come brillano! Sembrano diamanti! Beh, insomma...

Games Master

LUSTRIAMOCI GLI OCCHI!

Sega GT è uno dei più splendidi titoli di corse dopo Gran Turismo 2000 e non c'è occasione migliore dei replay per ammirarlo in tutta la sua bellezza.





SEGA GT

RITAGLIALO E APPENDILO!

COPIONI!

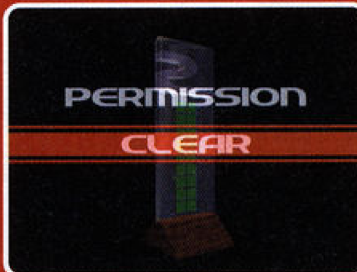
Mmm... questa l'abbiamo già sentita. Per procedere attraverso la modalità Championship di Sega GT dovremo superare con successo le prove per le patenti, prima di continuare. Diversamente che in Gran Turismo, però, queste prove prevedono un semplice giro di pista e non entusiasmanti test di velocità e uso dei freni.



▲ Francamente, per superare la prova per la prima patente ci basterà fare un giro con qualsiasi catorcio.



▲ I limiti di tempo sono tremendamente ristretti. Basta un minimo errore per fallire.



▲ Completando il giro entro il limite di tempo vinceremo questo mitico trofeo.

Prime Impressioni

Una fetta di Gran Turismo anche per Sega



L'aspetto è fantastico. Il gioco si ispira largamente al campione indiscusso del settore, Gran Turismo. In più è un prodotto Sega, casa madre di classici titoli di corse come Sega Rally e Daytona. Perché, allora, ci sentiamo un po' delusi da Sega GT?
I motivi principali sono la manovrabilità e il fatto che Sega non sembra aver saputo decidere se realizzare una simulazione "seria" o un titolo da sala giochi tutto velocità. Mentre nel Gran Turismo di Sony potevamo imparare a conoscere non solo le piste ma anche i diversi livelli di manovrabilità delle macchine, in Sega GT è rara la sensazione di spingere al massimo il nostro potente bolide. Le due opzioni di manovrabilità, Grip e Slide, danno alla macchina una tenuta di strada rispettivamente eccessiva o insufficiente, il che rende spiacevole il superamento delle curve. Inoltre, le differenze tra le varie macchine sono scarse.
In Gran Turismo si capisce subito, per esempio, quando ci si trova alle prese con una macchina a trazione posteriore ed è quindi necessario adattare il nostro stile di guida. Qui invece le differenze sono troppo ridotte per incidere sul nostro modo di affrontare le piste, tra l'altro non esattamente entusiasmanti.
Per fortuna Sega intende revisionare in profondità il gioco prima di pubblicarlo in Europa e negli Stati Uniti.
Se verrà migliorata la manovrabilità e verrà inserito qualche gustoso modello europeo, Sega GT potrebbe scalare tutte le classifiche.



MESSA A PUNTO

Cosa sarebbe un gioco alla Gran Turismo senza la possibilità di modificare un po' le macchine? Sega GT ci permette di sporcarci le mani con il motore, le gomme, i freni, ecc. ecc.. Dovremo mettere a punto la macchina in modo da trarne il meglio e utilizzare i premi in denaro per acquistare componenti nuovi.



▲ Trafficchiamo con la marmitta in modo da spremere ogni briciola di potenza dal motore.



▲ Visitiamo il gommista per montare sulla nostra macchina dei bei cerchioni in lega. Ora sì che si ragiona.

QUELLA SÌ CHE È UNA MACCHINA!

Ci sono 136 modelli diversi da scegliere in Sega GT, prodotti da 10 tra le più importanti case giapponesi. Sono tutti quanti favolosi, ma per fortuna Sega inserirà anche qualche modello europeo per il lancio del gioco qui da noi. Nell'attesa, ecco i cinque modelli che ci hanno fatto battere il cuore...



La Castrol Supra sarà anche la macchina più famosa del titolo Sony, ma anche qui fa la sua figura.



▲ La GTO Twin Turbo. Quasi 3000 cavalli di potenza in un involucro d'acciaio.



▲ La fantastica manovrabilità della RX-7 compensa la sua netta scarsità di potenza.



▲ La Penzoil ha una potenza sbalorditiva; ma perché mai quella carrozzeria gialla?!



◀ Non è certo la macchina più veloce del gioco, ma vale la pena di prenderne una di seconda mano come prima macchina.

ME LA PAGHERAI MOLTO CARA!

Ricordiamo che in Gran Turismo gli avversari ci costringevano ad andare a tutta velocità, affrontando rischi sempre maggiori per riuscire a superarli tutti e cinque e passare in testa? Purtroppo le macchine controllate dal computer di Sega GT non sono altrettanto implacabili. Non si ha mai l'impressione che si tratti di qualcosa di più di semplici immagini computerizzate. Insomma, sono piloti molto moderati, che non ci daranno mai l'occasione di fare loro dei gestacci mentre li sorpasseremo.

LA MACCHINA!

Un elemento di Sega GT che Gran Turismo non può rivendicare come proprio è la modalità Carrozzeria. Ci permette di costruirci una macchina sulla base di un numero di opzioni, scegliendo il telaio, la carrozzeria e il motore. È un'opzione che Sony potrebbe decidere di imitare in Gran Turismo 2000.



▲ Le opzioni sono limitate, ma abbiamo la possibilità di farci una macchina come la vogliamo noi.

SI SCIVOLA!



◀ L'opzione di manovra Grip reagisce un po' troppo prontamente per permettere curve sicure...



▶ ...mentre l'opzione Slide ci fa slittare sulla pista come se fosse di ghiaccio!



BENE > MALE

Una grafica sbalorditiva e una riproduzione esatta delle funzioni di messa a punto, acquisto e vendita di Gran Turismo.

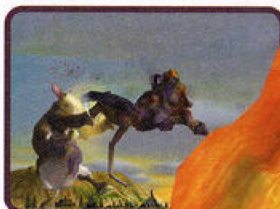
Ci vuole un po' per abituarsi alla manovrabilità. Al momento riesce a rovinare gran parte del divertimento.

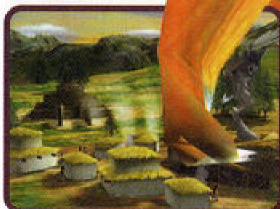
QUANDO USCIRÀ?

Ha conquistato le classifiche giapponesi appena pubblicato e dovrebbe uscire in Europa durante l'estate.

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: PC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: LIONHEAD | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION, GBC


Questo leone è un vero spilorcio, perciò non è molto popolare...



Black & White

!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI



E così siamo **nei panni dell'Onnipotente**, signore di **tutto ciò che si muove** sulla **Terra...** E allora?

Questo è uno dei più ambiziosi progetti dell'uomo che ha realizzato titoli classici come Magic Carpet, Dungeon Keeper e Populous.

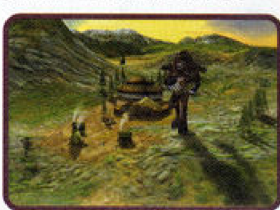
Peter Molyneux è un tipo molto, molto sveglio, ricco di idee grandiose, ma questa volta sembra davvero aver superato sé stesso con Black & White. Il gioco è ambientato in una mitica terra chiamata Eden, popolata da numerose tribù tra cui gli Egiziani e gli Zulu. Il nostro ruolo nel gioco è quello di un'entità onnipotente che controlla il paese con il proprio potere divino. Tale potere, però, dipenderà dal numero di persone che ci adoreranno, perciò dovremo faticare per costruirci un nutrito seguito. Dovremo quindi decidere se tenere sotto controllo le masse dando vita a un regno di paura e terrore, o tenerle buone con un approccio un po' più amorevole.

> ...**la scelta** è nostra **ed è proprio** questo **il bello!**

SCONTRO TITANICO

Per aiutarci nel dominio del territorio potremo contare sull'assistenza di un titano. Questa bestiaccia un po' gigante, un po' mostro e un po' uomo dovrà essere catturata e allevata come nostro cucciolo. Non è in grado di ricevere ordini direttamente, perciò dovremo insegnargli le buone maniere e dargli il buon esempio. Se ci dimostreremo dei dominatori particolarmente aggressivi, il nostro titano seguirà il nostro esempio e vagherà per le campagne terrorizzandone gli abitanti. La scelta dipenderà da noi ed è proprio questo il bello del gioco: ci dà una libertà totale, perché siamo noi a scegliere quanto cattivi o buoni essere. Se la modalità a giocatore singolo ha immense potenzialità, le opzioni per il gioco in gruppo e via Internet sono ancora più esaltanti. Gli aspiranti dei potranno combattere tra loro per l'adorazione delle varie tribù o accordarsi e dare vita a clan che popoleranno un futuro universo on-line. Prospettive grandiose...


▲ Una delle caratteristiche più notevoli del gioco è il suo ambiente tridimensionale.


▲ È un vero bullo, non c'è che dire. Cosa dovremmo fare?

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Dungeon Keeper	82%
Populous	75%
Magic Carpet	70%

IL LATO OSCURO...

Il modo in cui domineremo il nostro titano e il paese influirà sull'aspetto complessivo del gioco. Se alleveremo un mostro gentile e beneducato, crescerà sano e di bell'aspetto. Se invece lo faremo cattivo, presto gli verrà anche l'aria da cattivo. Anche il territorio diverrà lugubre e buio se creeremo un regno del terrore.


▲ Se giocheremo in modo gentile, potremo contare su una bestiolina amichevole, sana e graziosa...


▲ ...ma se diventeremo cattivi, avremo invece una perfida bestiaccia mutante!

VISTI DA QUASSÙ SEMBRANO FORMICHE!

Eden è abitata da numerose tribù diverse che si occupano dei fatti loro: mangiano, dormono, si riproducono e manifestano una certa libertà di pensiero. Dovremo quindi convincerli ad adorarci e il tipo di tribù di cui riusciremo a riscuotere l'omaggio determinerà anche i nostri poteri. Se ad adorarci saranno gli Zulu potremo accrescere la nostra magia di combattimento, mentre se verremo adorati dagli Indiani americani otterremo il controllo sul tempo atmosferico. Bizzarro vero?


▲ Gli uomini delle tribù sono minuscoli in confronto ai titani e sono quindi alla loro mercé.


▲ Quando non sono impegnati ad adorarci, i nostri fedeli conducono tranquillamente le loro minuscole vite.


▲ Se i villaggi non ci tributano gli omaggi dovuti, scateniamo loro addosso qualche magia punitiva.

BENE > MALE


Libertà assoluta, favolosa intelligenza artificiale, ottima grafica e possibilità di gioco on-line assolutamente straordinarie.


Il nostro ruolo divino rischierà di portare alla luce la parte peggiore di noi... rivelandoci quanto cattivi siamo in realtà.

QUANDO USCIRÀ?


Il gioco è in fase di sviluppo da un pezzo, perciò a meno di intoppi dovrebbe uscire questo mese.

Originalità, scelta & convenienza a sole 9.900 lire.



ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano* e a sole 9.900 lire.

ogni CD-ROM è originale, integrale, in italiano* e a sole 9900 lire

CD-ROM originali a sole 9900 lire

continue novità in arrivo

Ecco cosa trovi quando scegli un CD-Rom 9&nove

- Il più vasto assortimento di titoli
- oltre 3000 punti vendita in Italia
- Oltre ~~2.000.000~~ 3.000.000 di copie già vendute
- Un gran numero di novità in arrivo

Entra anche tu nell'incredibile mondo 9&nove. Una realtà originale fatta di giochi mozzafiato, passatempo, educational e utilities per tutti i gusti e tutte le età, in cui l'unica cosa che ti sembrerà veramente virtuale è il prezzo! Per scoprire qual è il punto vendita più vicino mettiti in contatto con: www.microforum.it oppure telefona allo 06 33251274.

*Alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

R.C.P. associati



Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via del Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: CAPCOM | EDITORE: VIRGIN | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-2



I volti noti hanno un ottimo aspetto dopo il loro passaggio alla terza dimensione, ma... dovremmo vederli sulla PlayStation 2!



Ecco Zangief, grande e grosso ma multicolore e con quei ridicoli calzoncini. Che carino.



Street Fighter EX2 Plus

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!

E vai! Palloni e schioppettate all'alba!

Un nuovo picchiaduro di Capcom, con la parola "Street" nel titolo... cosa potrà essere? Un gioco tosto, ecco cosa!

Capcom non ha mai sdegnato i seguiti, perciò non sorprende l'uscita di una nuova versione di Street Fighter EX accompagnata da un bel numero 2. Street Fighter ha introdotto l'idea originale del combattimento di strada, ma la versione EX porta avanti di un passo la cosa. Il passo consiste in una dimensione in più: la terza.



ANCORA?!

Sì, ancora Ryu e Ken, ma questa volta i due sono molto più corposi. Se questo potrà forse infastidire i più incrollabili sostenitori del 2D, va detto che l'originale Street Fighter EX ha riscosso un grande successo nelle sale giochi e sulla PlayStation, sebbene la sua azione di gioco fosse in gran parte invariata rispetto a quella dei precedenti titoli della serie. Pur offrendo immagini tridimensionali, l'azione rimane ostinatamente a due dimensioni. Mentre Tekken 3 ci permette di schivare di lato e spostarci verso l'interno e l'esterno del video, i combattenti di Street Fighter EX rimangono inchiodati l'uno di fronte all'altro per tutta la durata dell'incontro. La buona notizia, però, è che l'inimitabile e rapidissima miscela speciale di combattimento e tattica di Street Fighter è rimasta intatta. Solo che questa volta è molto più... piena. Tutti i nostri beniamini sono ritornati, insieme a qualche faccia nuova... e bizzarra. All'inizio avremo a nostra disposizione 23 personaggi, ai quali se ne aggiungeranno altri ancora man mano che supereremo le varie modalità. C'è la solita modalità Arcade, che riproduce la versione da sala giochi; c'è poi la modalità Battle che ci permetterà di schierare la nostra possente squadra e di combattere contro una schiera analoga.

> "...EX aggiunge al combattimento una nuova dimensione: la terza..."

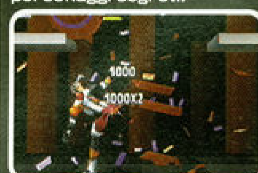
Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Street Fighter Alpha 2	84%
Street Fighter Alpha 3	90%
Street Fighter Collection	56%
Street Fighter Collection 2	40%

> EXTRA!

Non si può combattere uno contro uno per sempre. Perciò, per cambiare un po' aria, perché non aggiungerci qualche barile? Se colpiremo i barili come si deve, otterremo bonus e potremo accedere a personaggi segreti.





Dichiariamo guerra ai malvagi barili, in puro stile Donkey Kong.



In altre sfide dovremo fare pratica con le nostre mosse a spese di uno spettro.

> SBAGLIO, O SI È FATTO BUIO?

Una volta che la nostra barra di energia avrà toccato il massimo, potremo fare di tutto al nostro malcapitato avversario. Sfoderando la combo giusta vedremo abbassarsi le luci e i nostri calci e pugni farsi rapidi come il fulmine!



Luci brillanti! Il segreto del successo in Street Fighter.

Questo è il momento ideale per sfoderare qualche combo.



Vega si becca una bella spolverata... questo sì è un momento grandioso.

BENE > MALE



È esattamente come l'originale Street Fighter... ma diverso. Insomma, lo si ama o lo si odia.



Un ennesimo titolo Street Fighter da Capcom... e qualcosa di nuovo, giusto per cambiare?

> QUANDO USCIRÀ?



In Giappone è uscito già da un po', perciò come al solito non ci resta che attendere la conversione PAL.

IN USCITA A:	FORMATO:	SVILUPPATORE:	CARATTERISTICHE:	GENERE:
GIUGNO	DREAMCAST	TECMO	VMU	PICCHIADURO
	PREZZO: N.D.	EDITORE: ACCLAIM	ALTRE VERSIONI: PS2, ARCADE	GIOCATORI: 1-4



Arrivando alla fine della modalità Story, cosa non difficile, dovremo vedercela con questo tipo.

> MOSSE SPECIALI!

I personaggi di Dead or Alive sono solo una dozzina, ma ognuno di loro dispone di uno stile specifico: ogni giocatore troverà il personaggio che fa per lui.

Gen Fu sarà anche un po' stagionato, ma sa decisamente il fatto suo.

Tina Armstrong, la figlia di Bass: abiti succinti e abilità micidiale.

Più un personaggio è piccolo, più è veloce. È la legge del picchiaduro.

Dead or Alive 2

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Incredibile! Una nuova versione in 3D dello spudorato picchiaduro orientale!

Il primo Dead or Alive è stato reso celebre da due elementi in particolare. Primo, non valeva quanto Tekken 2, il suo principale rivale dell'epoca; secondo, i suoi personaggi femminili erano particolarmente provocanti. Gioiamo, dunque: Dead or Alive è tornato e questa volta sia sul Dreamcast che sulla PlayStation 2!

PROPRIO CARINO

Chiunque abbia provato il primo Dead or Alive si troverà subito a proprio agio, malgrado in questo seguito vi sia qualche piccola novità. Ovviamente, il minimo sguardo a queste illustrazioni rivela immediatamente l'aspetto favoloso del gioco. Come nel caso della versione per console di Crazy Taxi, ci sarà difficile individuare la minima differenza visiva tra il gioco per Dreamcast e quello da sala giochi.
D'altra parte, sappiamo tutti che un picchiaduro non può basarsi soltanto sulle chicche visive. È un bene, dunque, che questo titolo sappia il fatto suo anche in termini di combattimento: ogni personaggio può vantare oltre 100 tra mosse e combo e sono comprese tutte le modalità più tipiche, tra cui Story, Versus, Stamina e Tag. Trattandosi di un vero picchiaduro 3D a tutto tondo, gli sviluppatori hanno fatto in modo che i personaggi si rivolgano automaticamente faccia a faccia l'uno all'altro, cosa che non avveniva nel primo gioco. Altro progresso fondamentale è il fatto che molti livelli sono disposti su più piani, il che ci consentirà di effettuare spettacolari proiezioni al di là di cascate o attraverso enormi vetrate dipinte. Potremo proseguire la scazzottata al piano sottostante. Questo è pestarsi!

> OCCHIO AI MURI!

Le zone pericolose del primo gioco sono state mantenute: facendosi sbattere contro un muro, quindi, si rischia di ritrovarsi in mezzo a una terrificante esplosione. Ahia!



◄ Qui andiamo arrosto!

▼ OK, è l'ultima volta che mi do fuoco ai capelli per scherzare...

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Mosse per personaggio	oltre 100
Numero dei personaggi	12
Personaggio migliore	Armstrong
Personaggio peggiore	Zack

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Dead or Alive	92%
Monster Rancher	74%
Gallop Racer 2000	77%
Kagero Desception	32%



LA SFIDA DELLA PROSSIMA GENERAZIONE!

Dal momento che Dead or Alive 2 verrà pubblicato anche per la PlayStation 2, questa sarà la prima occasione in cui potremo vedere un vero scontro all'ultimo sangue tra la console Sony e il Dreamcast. D'altra parte, la versione per Dreamcast ha un aspetto tale che è difficile immaginare come quella per PlayStation 2 possa riuscire a superarla.



La versione da sala giochi è il punto di riferimento per le conversioni per console di Dead or Alive 2.



La prima delle conversioni è quella per la console Sega: niente male, eh?



Anche la versione per PlayStation 2 si preannuncia gustosa. Impossibile trarre conclusioni finché non uscirà.

BECCATI QUESTO!

Se affronteremo qualcuno che non esita a utilizzare la stessa mossa, ci basterà un semplice reversal per dargli il fatto suo. Sarà sufficiente arretrare due volte e premere A per trasformare il pugno dell'avversario in una delle nostre mosse più spettacolari, come un backdrop o un cross-arm breaker.



Questo si direbbe un bel reversal con i fiocchi.



Stanchi di combattere? Dedichiamoci un po' alla break-dance, allora.

FUORI DALLA FINESTRA!

Molti livelli sono disposti su più piani, perciò uno dei sistemi più spettacolari per liberarci del nostro avversario sarà scaraventarlo di sotto. Se non dovesse bastare per finirlo, potremo anche saltare giù con lui!



Oooh, la mia schiena! Penso che mi stenderò un pochino. Aaah, così va meglio!





Quello che non sa è che ha un elastico attaccato in un punto dolorosissimo... così impara!

COME DICI, SCUSA?

La traduzione degli urli di guerra dei personaggi risulta a volte un po' ridicola, anche se, bisogna riconoscere, la frase "Il mio pugno non mi tradisce mai" si sente circolare molto spesso nella redazione di Games Master...



Ho girato un sacco di negozi per trovare quelle catene...



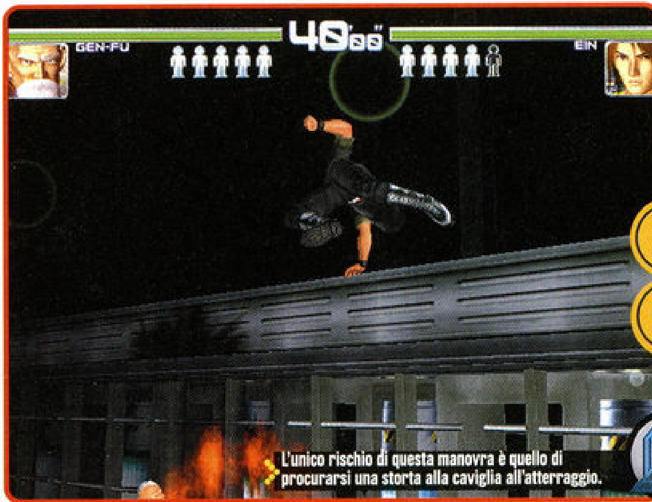
Non sono in molti ad andare in giro con dei guanti del genere.

SCAZZOTTATA DI GRUPPO

La modalità a più giocatori migliore è Tag Battle, che può ospitarne fino a quattro. Secondo noi la combinazione migliore è quella tra la velocità di un personaggio come Kasumi e la forza bruta di un tipo come Bass Armstrong. Invece di limitarsi a rincorrersi, calcolando bene i tempi è possibile sfoderare insidiose manovre due contro uno.



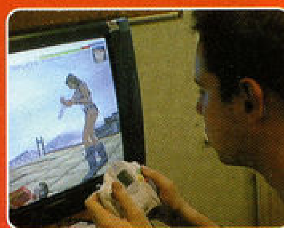
Ballando il tip tap sul cranio dell'avversario non ci limiteremo a procurargli un mal di testa: potremo anche vincere un distintivo dei boy scout.



L'unico rischio di questa manovra è quello di procurarsi una storta alla caviglia all'atterraggio.

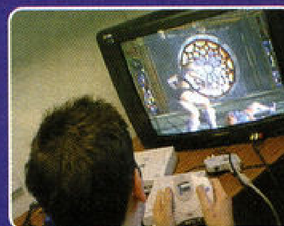
Prime Impressioni

Micidiale ed elettrizzante come un cavo elettrico scoperto!



Quando si tratta di picchiaduro per Dreamcast, sappiamo tutti dove si va a parare. Magari non ce ne ricorderemo il punteggio esatto (96%), ma sappiamo bene qual è il titolo al quale fare riferimento. Proprio così: Soul Calibur rimane tuttora il picchiaduro definitivo per Dreamcast. Dunque, tempi duri per gli altri titoli di combattimento per Dreamcast? Beh...

Nessuno potrebbe definire Dead or Alive 2 superiore a Soul Calibur; è un po' come andare alla ricerca di un gioco di corse superiore a Gran Turismo... Tuttavia, saremmo dei veri idioti se cercassimo di negare che questo gioco è favolosamente divertente. Come in tutti i picchiaduro, il meglio si ritrova nelle modalità a più giocatori; la nostra preferita è la Tag Battle. Anche il giocatore singolo troverà comunque pane per i suoi denti, malgrado sia decisamente troppo facile sfrecciare attraverso la modalità Story in una sola seduta. Sebbene sia possibile limitarsi a pestare i pulsanti a caso fino a rompersi le dita, il trucco vero sta nell'apprendere e perfezionare il coordinamento delle dozzine di mosse speciali a disposizione di ciascun personaggio, sebbene ancora una volta i comandi del Dreamcast si rivelino tutt'altro che ideali per i picchiaduro...



BENE > MALE



Avvincenti risse a più giocatori, un aspetto splendido e più mosse di quelle che potremmo mai desiderare.



Attrattive limitate per i giocatori solitari, con una modalità Story particolarmente fiacca e insoddisfacente.

QUANDO USCIRÀ?

È già uscito negli Stati Uniti e in Giappone: siamo in attesa della solita conversione da NTSC a PAL.

IN USCITA A: GIUGNO	FORMATO: DREAMCAST	SVILUPPA:	CARATTERISTICHE: VMU	GENERE: PICCHIADURO	
	PREZZO: N.D.	EDITORE:	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1	


Il sistema migliore per affrontare grosse schiere di nemici è sferrare fendenti orizzontali.





Mmm... non hai niente di più grosso?

Sword of the Beserk

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME

È il gioco più sanguinoso mai apparso sul Dreamcast e il suo protagonista si chiama Guts, ovvero "budella"...

Sword of the Berserk: Guts' Revenge è in realtà la semplice storia di un tizio provvisto di un'arma gigantesca che dovrà utilizzare per affrontare inesauribili schiere di nemici.

Il gioco ha una caratteristica ambientazione medievale, che rinuncia a lanciafiamme e lanciarazzi in favore di scontri all'arma bianca senza tanti fronzoli. La notizia migliore, poi, è che gli spruzzi rossi non mancano di certo: il minimo colpo è infatti sufficiente a versare sangue a secchiate. Ogni volta che affetteremo una creatura infernale con un singolo colpo di spada, perciò, rischieremo di annegare in tutta quella salsa di pomodoro. Fantastico!

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

WWF Smackdown	92%
Powermove Pro Wrestling	56%
Evil Zone	52%
Toukon Retsuden 4	42%

AVANTI DIRITTO

I livelli in sé sono completamente tridimensionali, ma fatta eccezione per gli occasionali percorsi alternativi l'azione di gioco è in massima parte lineare.
Si tratta di affettare un paio di cattivi e procedere verso l'area successiva; facendo fuori qualche altro mostriciattolo avremo accesso alla zona seguente e così via... Insomma, il risultato è una carneficina pura al 100%. Il tutto è assai ricco di atmosfera, poiché i paesaggi e i loro abitanti hanno un aspetto incredibilmente deforme e raccapricciante. Ce n'è quanto basta per perdere la testa, cosa che a dire il vero capiterà abbastanza spesso al nostro Guts. Ce ne accorgeremo quando vedremo lo schermo assumere improvvisamente una tinta rossastra e gli occhi del protagonista emettere raggi rossi.


▲ Basta scherzare e vediamo il bazooka.


▲ Inciampato nei lacci delle scarpe...

Un po' più a sinistra, ooh, ecco! Proprio lì!

IL "PAZZOMETRO"

Oltre al normale indicatore di energia, avremo anche un Berserkometer il cui livello aumenterà quanti più nemici massacreremo.
Quando toccherà il massimo diverremo invincibili per un breve periodo di tempo, assumendo inoltre un bagliore demoniaco.
Il risultato? Sembreremo completamente fuori di cervello!


▲ "Oooh, ti faccio vedere io! Le mie gambe non sono più quelle di una volta, ma sono ancora capace di colpirti in faccia...".


▲ Alla faccia del ketchup! OK, donare sangue è una buona azione, ma qui si esagera.

SANGUINACCIO AL SANGUE!

Fin dall'inizio, questo gioco è una carneficina continua. Il sangue non scarseggia davvero, perciò se ci va di far impallidire la nonna durante l'ora del tè questo è senz'altro il titolo da giocare davanti a lei. Se tutto ciò dovesse essere un po' troppo anche per noi, comunque, potremo assistere anche a un sacco di scene filmate tra un livello e l'altro... prima di ritornare al massacro.


▲ In questi mostriciattoli gli sviluppatori sono veramente riusciti a riprodurre l'essenza dei nostri incubi.


▲ Di spade ne abbiamo viste nella vita, ma così grosse mai...


▲ Sword of the Berserk è talmente sanguinoso che non offre nemmeno un'opzione per far diventare verde il sangue!

BENE > MALE


Una maratona ininterrotta di decapitazioni, cucita da scene filmate e da una trama tenebrosa. La grafica è favolosa.


Forse è un po' troppo lineare e molti di noi si stancheranno presto del suo stile ripetitivo, malgrado tutto il sangue.

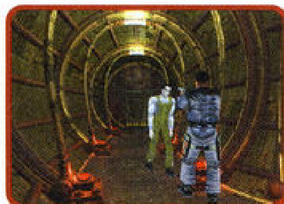
QUANDO USCIRÀ?

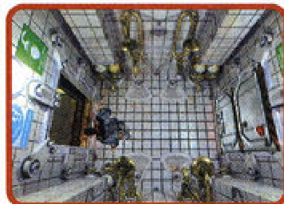

Il titolo è quasi in dirittura d'arrivo, perciò dovremmo riuscire a pubblicare una recensione sul prossimo numero.

IN USCITA A: GIUGNO | FORMATO: PC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: CREATIVE REALITY | EDITORE: TAKE 2 INTERACTIVE | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1


Gli zombi sono vestiti molto meglio di quelli di Resident Evil.


Eccoci soli in una base marziana infestata da un virus. Il terrore corre sul filo!

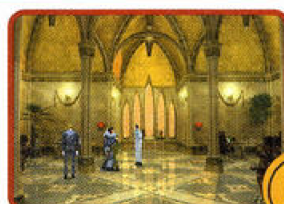

▲ L'esperto di armi Karne affronta i morti viventi in un condotto di servizio.


▲ Prepariamoci ad assistere a inquadrature agghiaccianti in stile Resident Evil.

Martian Gothic

Paura sul pianeta rosso in un titolo di orrore e sopravvivenza fantascientifico.

Il termine "gothic", per nostra fortuna, ha qui a che fare con l'atmosfera tenebrosa del gioco e non ha nulla a che vedere con tipi del genere di Marilyn Manson. Meglio così, visto che questo titolo di azione e avventura si prepara a far scorrere la paura lungo la nostra spina dorsale, con una dose di orrore soprannaturale ambientato in una base marziana infestata. Dovremo controllare successivamente i tre membri della nostra squadra, impegnati a indagare su alcuni inspiegabili avvenimenti accaduti sul pianeta rosso. Si tratta di Martin Karne, responsabile sicurezza, Diane Matlock, biologa, e Kenzo Uji, esperto di intelligenza artificiale. All'inizio della missione i tre si troveranno separati, con i morti viventi come unica compagnia. Immaginiamo un Resident Evil con un'atmosfera unica e tre personaggi con i quali interagire: avremo così un'idea approssimativa di questo titolo.





BENE > MALE

La possibilità di passare tra uno e l'altro dei tre personaggi lo distingue dalla massa dei cloni di Resident Evil.

Non avrà vita facile nel misurarsi contro Resident Evil e quel banchetto dell'orrore che è System Shock 2.

> QUANDO USCIRÀ?

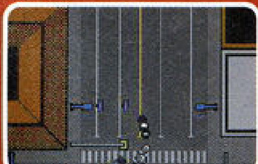
La versione giapponese è già pronta: deve solo essere convertita per l'Europa...

IN USCITA A: GIUGNO | FORMATO: GBC | PREZZO: L. 75.000 | SVILUPPATORE: CRAWFISH | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION, PC | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

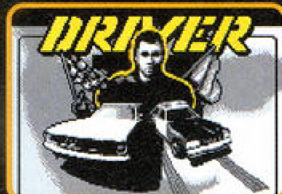
A TAVOLETTA!

La versione di Driver per GBC ha tutto ciò che ha reso grande la versione per PlayStation e PC. È un biglietto di sola andata per la giungla d'asfalto.


▲ Le gomme stridono a ogni curva. Accidenti!


▲ Se violeremo la legge ci troveremo gli sbirri alle calcagna.





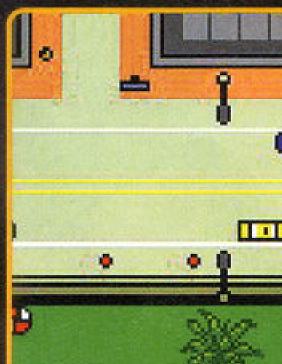


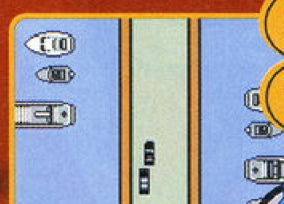
Driver

GAME BOY COLOR

Capelli lunghi e grosse macchine a sirene spiegate che sfrecciano sul piccolo schermo!

Alla faccia di quel piccolo mascalzone! Al giorno d'oggi sembra che nessuna conversione sia troppo pesante o tecnicamente complessa per il Game Boy! Sulla scia di Tomb Raider e di Metal Gear Solid ecco un altro dei successi per PlayStation, il favoloso gioco di inseguimenti stradali Driver. Come Lara e Snake, nemmeno Driver sembra aver risentito molto del fatto di essere stato compresso in una cartuccia grande come una bustina di tè. Ovviamente la visuale è dall'alto, in stile Grand Theft Auto, ma le missioni di fuga dagli sbirri, i tamponamenti e le paurose manovre alla Starsky e Hutch rimangono più entusiasmanti che mai. Non manca nulla, dalle curve con il freno a mano tirato agli scatoloni. Le nostre missioni saranno ambientate a Miami, Los Angeles, New York e San Francisco e ci sono anche le quattro modalità di gioco che ci permetteranno di stabilire i record di tempo. Il gioco ha l'identica atmosfera del suo fratello maggiore per PlayStation.


In curva la macchina sbanda alla grande, in puro stile Starsky e Hutch.


▲ Ricordiamo la missione di inseguimento della barca?

BENE > MALE

Tutto Driver, visto da un elicottero ad alta quota. Ci sono le missioni e le manovre spettacolari che potremmo desiderare.

Tutto quanto è stato miniaturizzato per adattarlo allo schermo. Peccato manchi uno scanner per vedere l'obiettivo.

> QUANDO USCIRÀ?

L'ultima volta che l'abbiamo visto, stava sfrecciando a Los Angeles. Recensione completa in arrivo il prossimo mese.

TOSHINDEN 4

I GUERRIERI SONO TORNATI.

IL PICCHIADURO
PIU' FAMOSO
E' PRONTO
A RIPRENDERSI
LO SCETTRO
DEL MIGLIORE

Virgin INTERactive



HX HalifaX
www.halifax.it

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: PARADOX | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4


L'azione di gioco è simile a quella dell'originale per MegaDrive, ma ora gli sviluppatori hanno a disposizione una dimensione in più.


La quantità di dettagli negli ambienti sottomarini è straordinaria. Solo la potenza del Dreamcast poteva...


▲ Non siamo che pesciolini, o meglio mammiferi acquatici, in una grande piscina. Dovremo quindi farci degli amici in ogni occasione.


▲ Amore sott'acqua? In ogni caso, questa roba ci farà spiccare un salto. Fantastico.

Ecco The Dolphin

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME

Avremo una nuova possibilità **per cavalcare i delfini:** ritorna in **azione Ecco.** Altro che **flipper!**

Chi non riesce a ricordare i tempi in cui Schillaci giocava bene e non ha mai sentito parlare di Dr Allbran potrebbe trovare bizzarra l'idea di un videogioco a base di delfini. All'inizio degli anni '90, però, Ecco the Dolphin per MegaDrive era un titolo eccezionale! È stato uno dei più innovativi giochi per il MegaDrive a 16 bit e ha dato vita a un nuovo genere: il "nuota-tutto"... OK, l'ultima affermazione non è del tutto vera.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Ecco the Dolphin	89%
Ecco: The Tide of Times	80%
Three Dirty Dwarves	56%

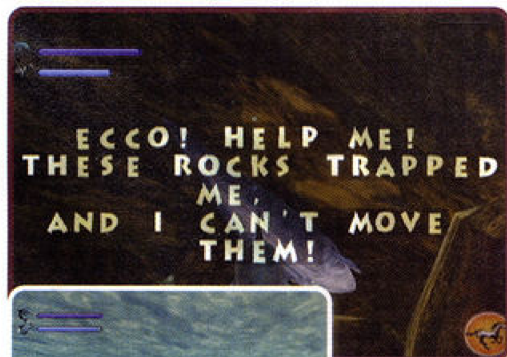
TUTTI AL MARE

In un panorama di giochi di corse super-tesi e di sparatutto sanguinosi, Ecco the Dolphin rappresenta un'esperienza del tutto unica. Come avremo ormai capito, nel gioco il nostro ruolo sarà quello di un delfino e potremo fare tutte le pazzie tipiche di questi animali: nuotare, mangiare pesci e produrre quegli strani squittii. Vivere nel mare è divertente, ma questo parco dei divertimenti acquatico ha anche un rovescio della medaglia, perché bande di squali, meduse e spugne feroci cercheranno di addentare la nostra pinna dorsale. La missione di Ecco è quella di salvare il mondo dalle forze malvagie che stanno mettendo in pericolo questa idilliaca esistenza acquatica per mezzo di una porta temporale. Il nostro mammifero acquatico dovrà dunque viaggiare attraverso il tempo, risolvendo enigmi in modo ecologico per proteggere il regno dei mari. Il gioco comprende 32 diverse aree, tra cui caverne, barriere coralline e laghi: insomma, un intero universo acquatico. L'originale Ecco the Dolphin è stato un capolavoro, ma a due dimensioni; è stato quindi necessario rimaneggiare in misura massiccia lo stile di gioco in modo da adattarlo alla nuova dimensione aggiuntiva, conservando tuttavia l'atmosfera unica dell'originale. Dovremo usare anche questa volta tutta la nostra abilità di delfini per stringere amicizie e risolvere enigmi, ma gli oceani saranno più vasti e l'azione di gioco meno lineare.

> "... In un panorama di sparatutto sanguinolenti, Ecco è davvero unico..."

SE IO DO UNA COSA A TE...

Ecco non è che un membro di una variegata comunità sottomarina, perciò se ci sporcheremo le pinne per aiutare un altro mammifero acquatico potremo anche ricavarne qualcosa. Se aiuteremo un cucciolo di balena a uscire da una buca, ci guadagneremo un passaggio per il livello successivo. Se non ci si dà una mano tra cetacei...

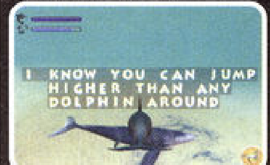


▲ Presto! Dobbiamo aiutare la piccola balena. Oppure potremmo lasciarla annegare... dopotutto, cosa hanno mai fatto per noi le balene? Insomma...

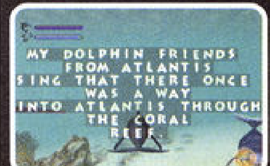

Con l'aiuto dei nostri amici delfini, riusciremo a spostare le rocce.

CIAO, COME VA?

I delfini sono animali amichevoli, sempre pronti a scambiare due chiacchiere ed Ecco non fa eccezione. Il nostro affusolato amico dovrà utilizzare il suo sonar per raccogliere informazioni, scovare indizi, individuare la propria posizione e fare amicizie. Per fortuna ci sono i sottotitoli che ci permettono di capire cosa significhino tutti quegli squittii.



▲ Oh, tutta questa adulazione non ti servirà a niente, amico. Cosa vuoi esattamente? Un prestito?



▲ Ehi, i nostri amici delfini sono nei pasticci. Hanno qualche problema con l'ufficio scommesse sui coralli...

BENE / MALE


Questo sì che si chiama innovare. Tutti gli appassionati del gioco originale vorranno farci un tuffo.


Un titolo dedicato a un delfino ecologico potrebbe non offrire sufficiente azione ai giocatori di oggi.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco sta per arrivare nei negozi, perciò dovremmo essere in grado di recensirlo sul prossimo numero.

Ecco dove puoi trovare le Carte di



• PIEMONTE: MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • LIBRERIA TERME-PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • CLUB LUDOTECA CAMELOT Strada Vecchia Torino, 76 Casale Monferrato (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • TISTAR via Claro, 21 Alessandria • L'AQUILONE Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • BIT-LAND Via A. Costa, 9/C Novara • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' P.za Gioberti, 20 Ivrea (TO) • L'ARCO NUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Roletto (TO) • SAYN Via Roma, 53 Susa (TO) • GAMES CENTRE Via Crea, 10 - Shopville Le Gru Grugliasco (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • YOU TOO VIDEOGAMES Via Po, 26 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • ROBIN HOOD Via G.Ferraris, 18 Vercelli *• VAL D'AOSTA:* L'AQUILONE MODELLISMO Via Abbé Gorret, 21 Aosta *• LOMBARDIA:* ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • CARTOLERIA MODELLISMO IL QUADRIFOGLIO Via Canossi, 4 Villanuova sul Clisi (BS) • CRAZY COMICS Via Milano, 266 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI) • LEGEND Via Anguissola, 21 Milano • IL CERCHIO MAGICO Via Monti, 41 - P.za Tito, 8 - C.so di P.ta Vittoria, 50 Milano • G.B.ACQUISTAPACE Via Ponte Vetero, 11 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • LO SCARABOCCHIO V.le S.Concordio, 485/491 Lucca • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio, 22/24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • NEWEL SHOP Via Mac Mahon, 73 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO GAETANO Via S. Carlo, 46/A Cesano Maderno (MI) • RIVENDITA STUCCHI Via L.Cadorna, 22 Vimercate (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • FANTASY WORLD GAMES Via Dei Liguri, 21 Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) SOFTWARE UNIVERSE C.Comm. Il Gigante Via dell'Industria, 1 Daverio (VA) *• LIGURIA:* BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires, 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • I GIOCATTOLI DI LELLA Via S.Luca, 75/r Genova • IL MINOTAURO Via Amendola, 40 Imperia (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • CREATIVE ZONE P.za IV Novembre, 4 Albenga (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona *• TRENTINO ALTO-ADIGE:* CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GAME STORE Via Cavour, 2/A Bolzano • TRILOGY Vicolo del Vò, 54 Trento *• VENETO:* VIRTUAL ZONE Via Liberazione, 17 Feltre (BL) • TIME MACHINE Via San G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 311 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • NIDO DEL DRAGO/CITTA' DELLA LUNA Viale Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza *• FRIULI VENEZIA GIULIA:* LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine *• EMILIA ROMAGNA:* ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro,138/AB 140/ABC Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • GIOCATTOLI MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • P.T.B. C.so della Repubblica, 134 Forlì • PLAY TIME Via U.LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE "CENTRO" C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198/ABCD Modena • COMIXTORE Galleria Polidoro 4/C Parma • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • COSMIC COMICS Via dei Gelsi 2 Salsomaggiore (PR) • TABACCHERIA "LA PIPA" Via Kennedy 2 - C.Comm Cappuccini Fiorenzuola D'Arda (PC) • GIOCAGIO' C.COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - O Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) *• TOSCANA:* FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • HOTBIT Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • SNOOPY V.le G. da Verrazzano, 39/41 Greve in Chianti (FI) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • B.I.G. Giocattoli Via Fontana, 14 Firenze • KA-BOOM P.za Mazzini, 7 Poggibonsi (SI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • FUMETTOPOLI Via Galilei, 47 Piombino (LI) • 0-99 GIOCHI Via Manganaro, 52 Porto Ferraio (LI) • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • JOKER COMICS Via Can Bianco, 60 Pistoia • GIOCATTOLI E MODELLISMO VANNINI P.za XX Settembre, 3/A Montecatini Terme (PT) *• UMBRIA:* LA CASA DEL GIOCATTOLO Via S.Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • LA MIA EDICOLA Via S. Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP DISTRIBUZIONE Via S. Galigano, 29/37 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • GIOCATTOLI ROSATI DELIO Via Marconi, 181 Spoleto (PG) • LA MONGOLFIERA MODELLISMO Via D.Chiesa, 23 Terni • YOCS via Galvani, 17 Terni • *BABYSHOP Via del Rivo, 282 Terni* *• MARCHE:* DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 102 Fabriano (AN) • FULIGNI GIOCHI Via Roma FANO (PS) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • CARTOON CITY Via Piemonte, 28 S.Benedetto del Tronto (AP) • MEGA COMICS Via Indipendenza, 61/63A Civitanova Marche (MC) • JAPAN DREAMING Via Cecchetti, 27 Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA GABANNINI Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • *MANHATTAN 63 Via Matteotti, 87 Ancona* *• LAZIO:* TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 27B Monterotondo (RM) • NUOVI MONDI - M.Conti Via A.Gramsci, 45 Monterotondo (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Traiana, 26 Civitavecchia (RM) • MAREA-DREAM LAND Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • MAREMOTO Via Duilio, 5 Roma • TERRA DI MEZZO Via Valtellina, 45/a Roma • GALACTUS Via Malladra, 14/16 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 146 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma *• ABRUZZO:* STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara *• MOLISE:* CARTOLERIA TIBERIA C.so Garibaldi, 101 Isernia • LEONE Via Senarchia, 17 Isernia *• CAMPANIA:* ORCOMONDO Via Ronca, 27 Avellino • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Siepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via della Croce Rossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campane a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • LEONETTI Via Roma, 350/351 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) *• PUGLIA:* CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • COMICS & FANTASY Via Abruzzo, 23 Taranto • LISI & C. Via Rossini, 18 Palagiano (TA) *• SICILIA:* MAGIC FOR MAGIC C.se delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-Vill.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa *• SARDEGNA:* REGALI & REGALI Via Garibaldi, 35 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

e nei migliori Negozi di Videogiochi, di Giocattoli, e presso Cartolerie, Cartolibrerie e Tabaccherie

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza e vi verrà insegnato il Gioco!



Per qualsiasi informazione sull'attività di Gioco Organizzato chiamate il Servizio Clienti della Wizards of the Coast Italia srl.
Tel. 02.39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

Preparati . . .
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici, fra creature potentissime e magie sorprendenti!

Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori: imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo! Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici; ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia e... qualche trucchetto!

Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!



WOC25092

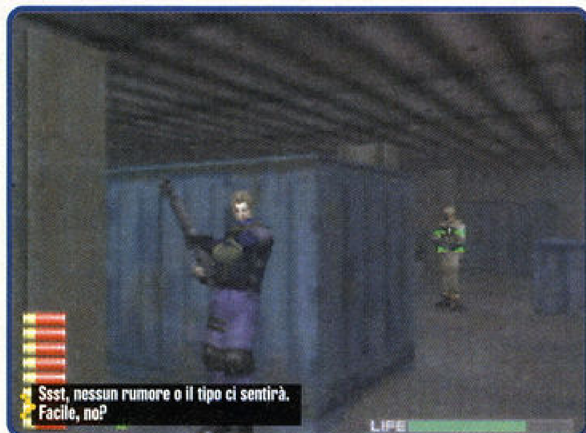
MAGIC
L' Adunanza®



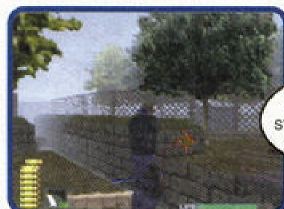
Per qualsiasi informazione: 02.39005006
oppure visitate www.wizards.com/italy



IN USCITA A: ORA | FORMATO: NINTENDO 64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KOEI | EDITORE: VIRGIN | CARATTERISTICHE: RUMBLE PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1-4

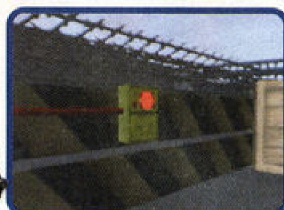

Ssst, nessun rumore o il tipo ci sentirà. Facile, no?

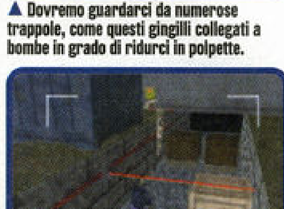









▲ Dovremo guardarci da numerose trappole, come questi gingilli collegati a bombe in grado di ridurci in polpette.


▲ Meglio abbassarci: i laser mobili ci leveranno la zucca se ci avvicineremo. Se impareremo l'uso dei comandi del gioco potremo sopravvivere con facilità a situazioni come questa.

Winback

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME

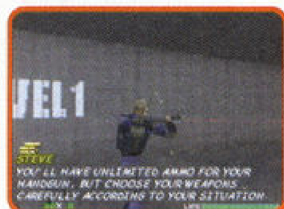
Spruzziamo un po' di **Goldeneye su** Syphon Filter, aggiungiamo l'**elemento furtivo** ed ecco **un WinBack!**

WinBack è in fase di sviluppo da ormai un paio di anni e si direbbe che sia valsa la pena di attendere, perché questo gioco ha un potenziale davvero notevole. Per nostra fortuna, Koei non si è limitata a sfornare un'imitazione di Metal Gear Solid o di Syphon Filter, puntando invece a realizzare un gioco di spionaggio perfetto. WinBack si concentra più che mai sugli aspetti furtivi e contiene inoltre alcuni notevoli enigmi. Il sistema di comando è tra i più complessi mai visti in un gioco per Nintendo 64 e richiede notevoli dosi di pazienza. Fortunatamente c'è anche una modalità di addestramento con la quale ci potremo allenare finché saremo in grado di maneggiare il fucile meglio di un marine. Avremo inoltre a nostra disposizione una vasta gamma di mosse: potremo rotolarci, abbassarci e utilizzare vari tipi di attacco. La mossa più interessante, però, è il rivoluzionario "attacco coperto" spiegato più in basso.



"...la telecamera è **davvero favolosa** come il sistema **di comando...**"


▲ Più precisi saremo, meglio sarà. Un bel tiro diretto e lo manderemo al tappeto.



▲ I comandi sono decisamente complicati, ma per fortuna c'è un'opzione di allenamento.

MOTORE... AZIONE!

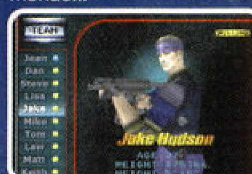
Ci sono due elementi in questo gioco che senza dubbio sono più importanti di tutti gli altri messi insieme. Del sistema di comando abbiamo già parlato; l'altro elemento in questione è la telecamera. È davvero favolosa, considerato quanto è difficile programmare una visuale soddisfacente con tutti quei nemici che ci sparano addosso da ogni angolazione. Potremo controllare i movimenti della telecamera in tutto il gioco, utilizzarla per assicurarci di individuare tutti i nemici, nonché sfruttare l'ottimo sistema di puntamento. All'inizio non avremo che tre armi diverse, ma non ci metteremo molto prima di poter accogliere i cattivi a colpi di esplosivo C4 o di lanciarazzi! WinBack è zeppo di elementi in grado di far sbavare di gioia qualsiasi appassionato dell'azione.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

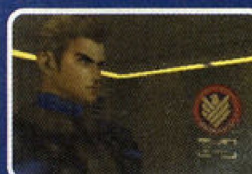
PTO2	81%
Ark of Time	70%
Destrega	77%
Dynasty Warriors	79%
Romance of the 3 Kingdoms	90%

S.C.A.T.TARE!

Il nostro ruolo sarà quello di un agente dello S.C.A.T., una squadra impegnata a fronteggiare situazioni di crisi planetaria. La nostra attuale missione è il recupero di una super arma chiamata GULF, caduta nelle mani dei terroristi. Mano a pistola e fucile, dunque: ancora una volta dovremo salvare il mondo...



▲ Potremo scegliere tra 10 dei membri della squadra, ognuno dotato di armi e abilità specifiche. Mmm, quale scegliere?

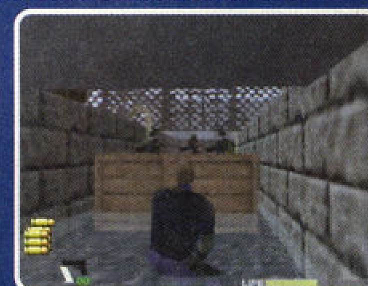

▲ Salve. Mi chiamo Jean-Luc e sono più freddo del ghiaccio...

DIETRO L'ANGOLO

WinBack presenta un sistema di comando tra i più articolati mai visti in un titolo per N64 e tutte le mosse hanno un aspetto realistico e coordinato. La più bella è quella dell'attacco coperto. Prima di tutto dovremo nasconderci contro una parete. Quindi, premendo un unico pulsante, potremo sporgerci oltre l'angolo, sparare qualche colpo e quindi tornare al riparo. Se ci serviremo di questa tecnica contro un contingente di avversari nutrito, saremo presto liberi di andare dove vorremo.

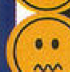

▲ È facilissimo effettuare la manovra dell'attacco coperto. Si tratta solo di...


▲ ...premere il pulsante A ed ecco una mossa che farebbe diventare verde di invidia anche Bruce Willis. Prendi questa!


▲ Tre contro uno... Difficile? Macché: imbracciamo il fucile semiautomatico e spediamoli al creatore. Fin troppo facile!

BENE > MALE


La ricchezza e la profondità del sistema di comando. Ci vuole un po' per imparare a usarlo, ma ne vale davvero la pena.


La grafica di questa versione è molto sbiadita e nebbiosa; speriamo davvero che Koei la ripulisca un po'.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco è già uscito negli Stati Uniti, perciò non dovremo che attendere la solita conversione PAL.

RITAGLIALO E APPENDILO! ✂

DISTANCE 120 METER



IL RE DELLA MOSSA FURTIVA

Dopo qualche ora trascorsa nascondendoci e cercando la strada giusta attraverso la base segreta dei cattivi, diventeremo più dritti di James Bond. I terroristi faranno meglio a guardarsi le spalle: è arrivato Jean-Luc. Facciamoli fuori tutti!





WINBACK

IN USCITA A: GIUGNO | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KALISTO | EDITORE: MIDWAY | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2


Mancano tipi celebri come Big Foot e Grave Digger.


Un uso adeguato del freno a mano è indispensabile per superare le aree al chiuso.


▲ Sappiamo cosa si dice dei conducenti di enormi autotreni, no? Amano il whisky, i cani feroci, gli short di jeans e le armi semiautomatiche con munizioni speciali...

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Piste	12
Località	6
Veicoli	50
Ruote	4

4 Wheel Thunder

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME

4 Wheel **Thunder...** quante risate **ci siamo** fatti **con questo** gioco!

Spesso le cose più semplici sono anche le migliori. Prendiamo per esempio i titoli di corse in stile sala giochi. A che servono trame improbabili o opzioni che ci permettano di gingillarci con duemila componenti meccanici, quando si può capire subito quali sono i pulsanti per accelerare e per frenare e gettarsi sulla pista sfrecciando come se fossimo inseguiti da un lupo mannaro con i pattini?

IN PISTA!

Le piste vanno da vasti spazi all'aperto ad arene decisamente più claustrofobiche; ognuna richiede una tattica diversa ed è particolarmente adatta a specifici modelli. Questo è uno di quei classici prodotti immediatamente identificabili come titoli per Dreamcast: la grafica, infatti, è decisamente superiore a qualsiasi cosa potremmo aspettarci sia dalla PlayStation sia dal Nintendo 64.

> "... **sfrecciamo sulla pista** come se ci **inseguisse** un lupo **mannaro** con i pattini..."

L'impressione, inoltre, è quella di una velocità e di una fluidità assolutamente illimitate. Il sistema di bonus di accelerazione ci consentirà di toccare velocità ancora più elevate, specie se riusciremo a padroneggiare l'arte di sfrecciare da un bonus all'altro senza togliere il dito dal pulsante dell'acceleratore. Ciò significa anche che quando torneremo ad avanzare a velocità "normale" tutto ci sembrerà



muoversi con una lentezza esasperante, costringendoci ad andare alla ricerca di altri bonus! 4 Wheel Thunder non offre certo l'iniezione di adrenalina di un Wipeout, ma per un'emozione di gara immediata e brillante questo titolo si preannuncia veramente speciale.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Ultimate Race Pro	--%
Nightmare Creatures	--%
The Fifth Element	--%
Dark Earth	--%



MIDWAY CORRE DA SOLA SUL DREAMCAST

Sebbene il Dreamcast possa già vantare una nutrita serie di titoli di Formula 1, perfetti per i fanatici che desiderano poter modificare l'angolazione degli alettoni posteriori nel bel mezzo di una corsa da 80 giri, non ha invece molto da offrire agli appassionati dei titoli tipo Ridge Racer. Dal momento che gli unici prodotti lontanamente in grado di competere con questo sono il tiepido Speed Devils e il fiacco Vigilante 8: 2nd Offence, 4 Wheel Thunder dovrebbe costituire un titolo importante.



> RIVALI AGGUERRITI

I veicoli controllati dal computer sono decisamente implacabili: il minimo errore da parte nostra può essere sufficiente per farli sfrecciare davanti a noi e scomparire in lontananza.





▲ Dove abbiamo già visto questo camion?



▲ Filare veloci ed evitare di schiantarci. Ecco il nostro suggerimento per chi aspira a un posto sul podio.

◄ I sottotitoli del gioco costituiscono una dura critica al capitalismo contemporaneo. Ehm...



▲ Finire contro un muro: da evitare se aspiriamo ad arrivare primi.



> PIÙ VELOCE!

Il gioco utilizza lo stesso sistema di bonus di velocità del suo predecessore, Hydro Thunder. Passando sopra a un bonus, quindi, otterremo un certo numero di secondi che andranno ad aggiungersi al nostro "turbometro". Conoscendo bene un percorso, è possibile a volte sfrecciare da un bonus all'altro.

▲ Cerchiamo di non esaltarci troppo o finiremo contro i muri.

▲ Ho voglia di velocità... e di una vacanza in un villaggio messicano.

> GITA IN CAMPAGNA

Le piste all'aperto presentano una quantità di scorciatoie nascoste. Perciò, se vedendo una siepe ci verrà voglia di passarci attraverso a tutta velocità, proviamoci!



▲ Le selvagge zone remote dell'Australia. Bel panorama, eh?

► A che gioco stiamo giocando? Cerchiamo di fare amicizia con il fienile? Accidenti a noi...



◄ Oh oh, il tubo di scappamento sta per giocarci uno scherzetto.

▼ I circuiti esterni superano perfino questa arena.

> EHI, MA QUELLO COS'ERA?

Sebbene l'aspetto complessivo del gioco sia caratterizzato da un realismo stilizzato, non manca qualche stranezza messa lì giusto per attirare la nostra attenzione... per esempio, le mucche volanti.



E noi che credevamo che le mucche nei videogiochi si mantenessero per lo più con i piedi per terra...

> SFRECCIAMO VIA!

Per percorrere i circuiti all'aperto sono necessari due minuti buoni, il che ci offre l'opportunità di accumulare un vantaggio notevole... o di farci lasciare indietro!



◄ Risparmiamo i bonus di velocità per i rettilinei: è il sistema migliore per riguadagnare posizioni e superare gli avversari in testa.

► C'è qualcuno in sovrappeso su un lato dell'auto...

Prime Impressioni

Che fine hanno fatto le barche?



Dopo averci regalato un po' di corse acquatiche per Dreamcast con Hydro Thunder, Midway ha deciso di seguire il processo dell'evoluzione della specie realizzando un titolo Thunder a base di gare terrestri.

Il fatto è che l'idea delle barche da corsa non può fare a meno di sembrarci un po' fiacca. Perciò, invece di insistere con l'H2O, 4 Wheel Thunder ci offre finalmente un po' di jeep e veicoli vari sui quali sfrecciare. I circuiti vanno da aree all'aperto ad arene chiuse: immaginiamo per esempio enormi stadi americani entro i quali colossali autotreni gareggiano per la gioia di migliaia di cowboy in delirio. Di norma, le piste esterne sono le migliori e anche le più lunghe. Presentano inoltre un numero minore di curve a U, piuttosto difficili da superare fino a quando non si impara a premere il pulsante B, che blocca le ruote posteriori permettendoci di superare la curva in slittata. Vale inoltre la pena evitare qualsiasi contatto con lo scenario, poiché il minimo urto rischia di bloccarci completamente. Una volta presa confidenza con la maneggevolezza dei veicoli, tuttavia, 4 Wheel Thunder si presenta come un nuovo ingresso di tutto rispetto nella finora limitata schiera dei titoli di corse da sala giochi per Dreamcast. Almeno, non è l'ennesimo gioco di Formula 1!



BENE > MALE



Fantastico da vedere. Potrebbe rivelarsi il miglior titolo di corse da sala giochi per Dreamcast.



Può ospitare solo due giocatori. Lo stile di gioco inoltre potrebbe risultare troppo semplice per i gusti di alcuni di noi.

> QUANDO USCIRÀ?

Il gioco si direbbe a punto e saremo in grado di pubblicarne una recensione sul prossimo numero di Games Master.


POKÉMON
STADIUM



Games Master

Le Guide

TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I TRUCCHI DE[...] ULTI[...] IOCHI [...] TRUC

Fear Effect



Ci siamo fatti **cauterizzare le ghiandole** sudorifere, rimuovere **le ghiandole dell'adrenalina** e fissare saldamente le radici dei capelli al cranio... il **tutto per resistere** all'"effetto paura" e poter compilare questa soluzione da brivido!



All'inizio del gioco, alla giovane Wee Ming viene tagliata la gola mentre assiste a un funerale. Decisamente lugubre.



I monaci continuano come se niente fosse, mentre la voce di Wee Ming ci informa che questo è proprio ciò che voleva.



24 ore prima, eccoci attraversare l'orizzonte di una Hong Kong del futuro, mentre un hovercraft sfreccia tra gli edifici.



Hanna e Glas. Sono due cacciatori di taglie alla ricerca della figlia di Mr Lam, decisi a estorcere il più alto riscatto per la sua liberazione.



Azionando l'ascensore della piattaforma di atterraggio, Hanna sale sul tetto del palazzo degli uffici per iniziare la sua indagine.



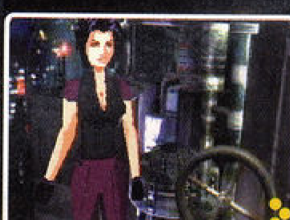
Esaminando una finestra, Hanna trova una valvola e una manovella per dirigere il getto ad alta pressione verso il tetto della baracca.



Dopo aver sparato alla finestra, la nostra intrepida eroina penetra all'interno e inizia a esplorare l'edificio.



Prendendo la valvola da questo scaffale, Hanna fa avanzare il livello, attraversa nuovamente la finestra e sale sulla scaletta all'esterno.



Camminando verso un lato del tetto della baracca, Hanna si imbatte in una manopola a valvola. Azionandola dirige il getto...



...verso gli sfoghi accanto alla guardia, sull'altro lato dell'edificio. Hanna prende la chiave della guardia e apre il cancello lì accanto.



L'informatore dei cacciatori di taglie, Jin, si sta beccando un sacco di mazzate da parte di un gruppo di guardie prepotenti. Hanna nota...



...la chiave di un armadietto che cade dalla tasca del giubbotto di Jin. Abbandonato l'ufficio, Hanna segue il corridoio fino al deposito.



Impadronitasi della chiave, scende lungo la rampa accanto e fa fuori le due guardie annidate laggiù.



Subito oltre le guardie c'è una scatola dei collegamenti ed ecco che la valvola viene utile. Hanna inserisce il componente e dà energia...

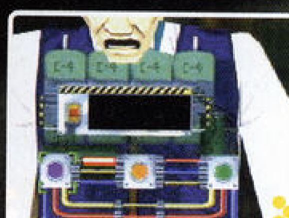


...al pavimento elettrificato soprastante. Fatto ciò, risale la rampa e ritorna all'ufficio CCTV.


La chiave dell'armadietto di Jin dà accesso a un'altra pistola e alla chiave blu. Presi gli oggetti, Hanna ritorna all'ascensore.


Scendendo, scopre a sinistra della piattaforma una scatola degli attrezzi aperta, contenente delle tenaglie. Potrebbero tornare utili...

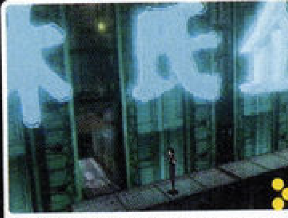

Jin è sempre più nei guai e Hanna si fa avanti per eliminare i cattivi che gli hanno applicato una bomba al petto.

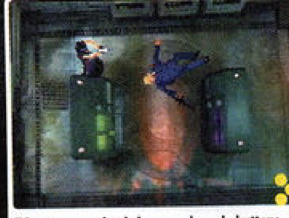

Per il viola, Hanna deve tagliare i cavi rosso e blu; per l'arancione il rosso e il giallo; per il verde deve tagliare i cavi giallo e blu.


Malgrado l'ottimo lavoro di Hanna, Jin viene fatto a pezzi da un tipaccio armato di pistola automatica. Hanna si getta all'inseguimento.


Utilizzando il C4 recuperato dal corpo del suo ex-informatore, Hanna fa saltare una fastidiosa porta...


...risalendo quindi la rampa e superando la parte superiore dell'ascensore. Imbocca quindi il passaggio e si cala nella botola, ora aperta.

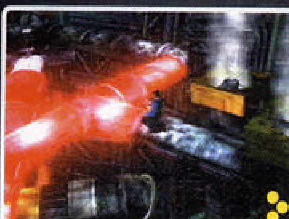

Laggiù, le sue pistole fanno giustizia di due guardie; quindi, Hanna memorizza i segni sul cartello e prosegue.


Il boss successivo è davvero duro da buttare giù, ma rotolandosi e sparando ogni volta che il boss si ferma, Hanna riesce a farlo fuori.



Stanco di aspettare, Glas viene attaccato da un VTOL, si serve di un tubo per spaccarne il serbatoio, lo incendia e cade sul piano di sotto.

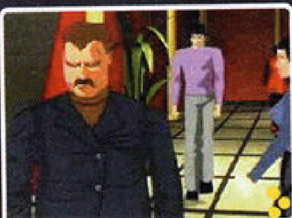

Nel frattempo, Hanna si fa beccare dal perfido Mr Lam, che ordina alle sue guardie di metterla fuori combattimento... per sempre.


Sul tetto, Glas attraversa il sistema di riscaldamento, ruota una valvola e abbandona l'area attraverso il tubo in fondo a destra.


Il VTOL ritorna ad attaccare il nostro eroe barbuto. Sparando contro le insegne, Glas le fa infilare nel motore del veicolo...

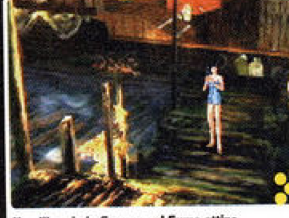

...che cade sul piano sottostante. Glas ritorna quindi alla botola utilizzata da Hanna, prima dell'insegna al neon.


Il nostro eroe arriva appena in tempo e porge una pistola a Hanna. Raggiunto faticosamente l'elicottero all'esterno, i due riescono a fuggire.


Rieccoci nella grande città, dove Deke, il terzo membro della squadra, attende il ritorno dei suoi compagni.


Dopo un frenetico inseguimento automobilistico, i tre si ritrovano nel porto di Hong Kong. Dopo essersi asciugati, si "procurano" una giunca.


Hanna ne approfitta per rinfrescarsi e ripulirsi dal lerciume della città. Come dice Glas, "Ha un bel po' da pulire".


Un villaggio in fiamme sul fiume attira l'attenzione dei tre navigatori, che sbarcano per scoprire cosa stia succedendo.


Hanna entra nel villaggio, mentre Deke cerca di stare dietro a Glas, che ha avuto una visione di Wee Ming.

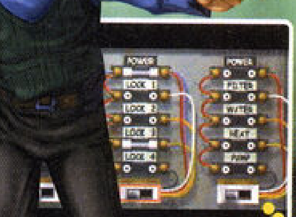

Separatosi dagli altri, Glas deve attraversare questo ponte in fiamme, calcolando i suoi movimenti in modo da evitare le fiammate.


Hanna si è impadronita della chiave Po Mon all'interno della capanna e ha aperto la porta che dà accesso alla capanna della vecchia.


Mentre Hanna utilizza l'asciugamano bagnato per distrarre la guardia, Deke scivola alle sue spalle e se ne libera garbatamente.

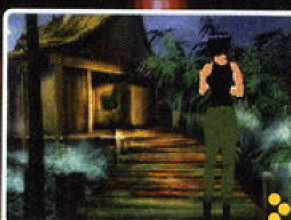

Questo boss non spaventa Deke, che si nasconde dietro la capanna a destra e apre il fuoco appena il nemico si ferma.





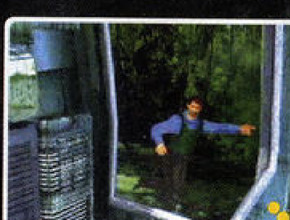
Deke inserisce le valvole nel blocco sulla seconda colonna...


...e quindi nel blocco sulla prima. Si dirige quindi verso le travi del tetto e affronta una banda di demoni.


Nel villaggio, Hanna ritorna alla capanna sulla collina e ottiene la chiave Xi Mon da uno dei demoni lì annidati.


Ritorna quindi alla porta chiusa al di là dei vagoni e prende la chiave del treno dai demoni lì nascosti.


Inserendo il codice 4NB422C8000 nel sistema di sicurezza del treno, la nostra femme fatale aziona la locomotiva.


Ecco però Glas apparire all'improvviso con una brutta notizia. Il ponte è crollato e Hanna e Deke faranno meglio a saltare.


Deke elimina le guardie sul tetto e quindi corre lungo tutto il treno prima che questo precipiti nel fiume.


I rottami fanno da ponte per Glas. Armato con il fucile d'assalto, si getta alla ricerca di un mezzo di trasporto.


Dopo aver eliminato una banda di guardie, Glas trova la chiave del camion addosso a una di esse. La prende e si passa quindi al CD 3.


I tre hanno concluso un accordo con Wee Ming, che li conduce in un quartiere a luci rosse, al ristorante di Madam Chen.


Usando l'olio per far scivolare la prima guardia, Glas deve scivolare alle spalle di questi cuochi spostandosi dopo il lancio del 2° pomodoro.


Sul tetto, Deke attende che il secondo riflettore gli permetta di vedere quali sono le finestre rotte e pericolose.


Hanna subentra a Glas e localizza una piccola stanza con un paravento di carta che contiene un cambio di vestiti.


Tutta agghindata nel suo abito di lustrini, Hanna supera la guardia dietro la porta grigia dal lato opposto e sale le scale alla ricerca di Deke.


L'eroe baffuto neutralizza tutte le guardie nel corridoio e quindi memorizza i movimenti della donna che appare alla TV.


Raccolta la moneta nella stanza con la porta rossa accanto alle scale, Deke ritorna alla scatola dei burattini.


Ecco la sequenza: palmi avanti, una mano a destra, una a sinistra, un burattino rivolto dall'altra parte, uno rivolto avanti.


Percorrendo il passaggio segreto, Deke si impadronisce della chiave inglese, scende le scale e interrompe il getto nella caldaia.

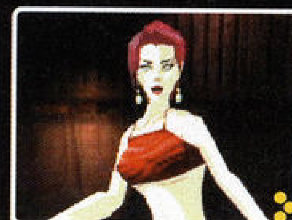

Così facendo, aziona la fontana in un altro punto dell'edificio e trova la chiave della camera da letto di Madam Chen.


Risale quindi le scale con l'ascensore e salva la sua posizione nella camera "aperta", prima di inserire la chiave in questa porta.


Purtroppo una sorpresa è in agguato per il nostro amico degli antipodi: la padrona di casa lo sta aspettando.


Deke, impassibile davanti agli zombi, ai demoni e ai cattivi armati fino ai denti, è improvvisamente terrorizzato dalle avance di Madam Chen.


Glas, ignaro della situazione in cui si trova il suo compagno, trova la chiave del salotto e si dirige verso la porta viola.


C'è una guardia nascosta sotto il letto, perciò Glas dovrà schivare il bersaglio rosso e fare fuoco quando la guardia metterà fuori la testa.


Dopo la morte della guardia, appare Mr Lam, deciso a fare pratica di chirurgia a spese di Glas. Al nostro eroe servirà qualche cerotto...


A quanto pare Hanna è l'unica dei tre ancora a piede libero; ritorna nel salotto attraversando la porta viola.

RITAGLIALO E APPENDILO!

Games Master

ALL'INFERNO E RITORNO

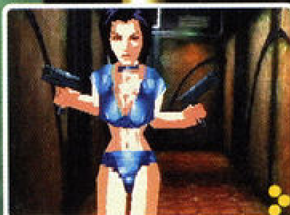
Fear Effect combina un'azione tesissima con sequenze filmate improvvise e mozzafiato che lasciano il giocatore a bocca aperta. È una specie di fumetto giapponese con la copertina spruzzata di sangue...

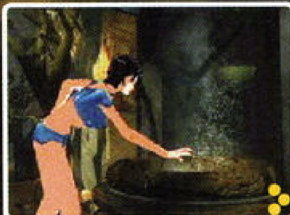




FEAR EFFECT


Disperse le "belle di notte", Hanna si dirige attraverso la porta aperta in fondo al salotto.


Seguendo il corridoio, la nostra implacabile ragazza fa fuori le guardie ed entra in una piccola stanza...


...dove trova la fontana. Scesa in basso, Hanna raccoglie alcuni dei fiori che galleggiano sull'acqua.


Ora non le serve altro che il vaso bianco, che si trova oltre le porte rosse, e il vaso nero, che si trova nella stanza in cui Deke ha salvato.


Piazzando i due vasi in corrispondenza della porta, Hanna colloca i gigli appassiti nel vaso nero e i girasoli in quello bianco.


All'interno della stanza, Hanna trova Madam Chen che culla Deke, morto. Una signora pericolosa...


La forza sovrumana della signora trova una spiegazione: Madam Chen prende fuoco e inizia a trasformarsi...


...in un enorme e potente demone. Afferra quindi il corpo di Deke e lo getta attraverso un lucernario come se fosse un pupazzo.


Precipitato al suolo, il nostro compianto eroe si impala piantandosi con il cranio su uno spuntone opportunamente piazzato.


Il sangue della sua testa spaccata schizza addosso a Wee Ming, sprigionandone i poteri segreti.


Tutti gli occupanti della casa rivelano ora la propria vera identità e una banda di demoni insegue Wee Ming nella ghiacciaia...


...dove troviamo il nostro vecchio amico Glas surgelato. Hanna dovrà quindi aprirsi la strada fino alla cucina e salvare la ragazza.


Lì giunta, rimane sconvolta dall'apparente morte di Glas. Dopo essersi opportunamente equipaggiata, esce attraverso la porta verde.


Lì c'è in agguato Madam Chen con una banda di demoni; Hanna li ammazza e si impossessa delle bambole di carta.


Bruciandole con le fiamme che circondano Chen, Hanna infrange le difese del demone e può quindi riempirlo di piombo.


La ragazza fugge calandosi attraverso l'apertura a sinistra...


...quando Madam Chen esplode. Il passaggio conduce diritto all'inferno. Trovata e bruciata la porta di carta, ecco aprirsi questo cancello.


Hanna trova lo spirito del demone Chen che le consegna una bambola e le chiede di portarla a sua figlia nella stanza dei giochi.


Hanna ritorna quindi al di là del ponte fino alla bizzarra camera da letto e consegna la bambola alla bambina.


Si scopre quindi che la bambina assomiglia a Hanna come una goccia d'acqua! Il che significa che Madam Chen è in realtà la madre di Hanna!



L'enigma dell'orologio: ogni età deve avere le lancette puntate contro in sequenza.

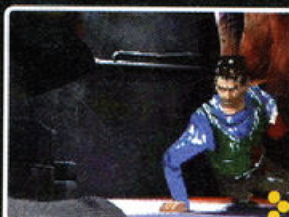

Cinque anni = segnare 5, poi 1. 18 anni = segnare 2 e quindi 5 per due volte. 35 anni = segnare 1 e poi 5. 88 anni = segnare 4, poi 3, poi 2.


Hanna prende quindi il rotolo di pergamena, prende del legno da Chen e lo incendia sulla pira accanto all'inizio per accendere le tre torce.


In questo modo la porta bianca con le tre fiamme si apre, consentendo a Hanna di entrare nel mausoleo.


Il bianco mietitore è in agguato, ma non ha intenzione di attaccare la nostra eroina e anzi le consegna metà dell'amuleto dell'albero.


Insieme all'amuleto, il mietitore ci consegna un'altra chiave di carta che dovremo bruciare sulla pira per poter varcare un altro cancello.


Glas non è morto! In qualche modo riesce a staccarsi dal gancio e segue Hanna e Wee Ming all'interno del buco.


Là sotto Glas varca numerose porte e incontra una banda di monaci volanti, prima di calarsi lungo un rampicante.


Sparsa per il livello c'è una serie di statue di draghi, ognuna delle quali collegata a un certo elemento e distinta da un simbolo dell'I Ching.


Seguendo la pista dei draghi ed eliminando orde di demoni, Glas raggiunge uno specchio magico che fornisce una serie di elementi in sequenza.


Utilizzando la sequenza Montagna, Cielo, Acqua, Acqua, Fuoco, Cielo, Terra, Glas riesce a superare il baratro.


Afferrata la spada di pietra che si trova dall'altro lato, Glas ritorna al primo drago blu e utilizza l'arma per spaccare il muro.


Lo spirito di Deke ritorna in cerca di vendetta. Glas non dovrà che evitare le piattaforme che scompaiono e sparare quando Deke si solleverà.

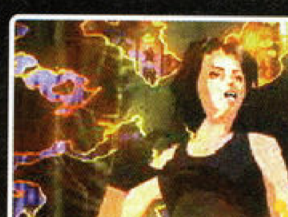

Nel frattempo Hanna ha trovato il fratello del bianco mietitore, che le consegna la metà mancante dell'amuleto dell'albero.


Nel tempio c'è anche una manovella che permette a Hanna di azionare il pozzo accanto alla pira. Glas vi ha inserito un occhio di pietra.


Glas viene alle mani con Hanna: i due discordano sull'ipotesi che Wee Ming sia la fonte del male.

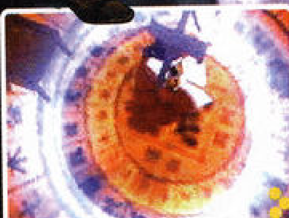

Hanna se ne va per salvare la figlia di Mr Lam, lasciando Glas ad affrontare un'orda di demoni.


Hanna mette l'occhio di pietra sul secchio, la pergamena sull'orologio, l'albero sinistro sulle candele e l'albero destro sul cancello nero.


Il portone di carta che le sbarrava la strada si dissolve improvvisamente, permettendole di accedere all'enigma della stanza della mappa.


Hanna brucia la bambola di carta, individua i tre simboli collegati a ciascun oggetto di pietra e quindi piazza ciascun oggetto nel posto giusto.


È Jin! A quanto pare ha architettato tutto lui, per indurre Hanna a entrare nella legione dei dannati. Farabutto!


Si direbbe che negli inferi i posti siano al completo: Jin, il Re dell'Inferno, ha bisogno di convertire la Terra per trovarvi spazio extra.


Di chi potrà mai fidarsi Hanna ora? Dovrà affrontare Jin e il satanico Mr Lam o afferrare Wee Ming e battersela?


È il momento decisivo. Potremo andare con Hanna e salvare la figlia di Mr Lam, oppure seguire Glas ed eliminare Wee Ming.




Schivando i raggi emessi dal demone Lam, Hanna arraffa la valuta lasciata cadere dai suoi lacchè e la brucia per distruggere il demone.


Seguendo Glas raggiungeremo una conclusione del tutto diversa. Glas uccide Hanna e quindi rivolge le armi contro Wee Ming...


...che si trasforma in un'altra creatura demoniaca. Glas dovrà quindi schivare gli attacchi dei suoi tentacoli e abbatterla.


Povera vecchia Wee Ming. Non voleva che sfuggire al suo destino, ma non aveva fatto i conti con il fucile d'assalto di Glas.


Il nostro eroe barbuto ritorna al locale di Madam Chen e fa fuori i demoni rimasti, prima di dare tutto alle fiamme. FINE.

RIVISTA + 3 CD a sole 14.900

I migliori giochi PlayStation™

I MIGLIORI DEMO DEL MONDO PER PLAYSTATION

PlayStation PLUS 3

Akuji the Heartless
B-Movie
G-Police
Future Cop: LAPD
TOCA 2
Music
Victory Boxing 2
Psybadek
Colony Wars: Vengeance
Michael Owen's WLS 99

PlayStation™

I MIGLIORI DEMO DEL MONDO PER PLAYSTATION

PlayStation PLUS 4

Metal Gear Solid
Legacy Of Kain: Soul Reaver
Rollcage
A Bug's Life
Cool Boarders 3
Devil Dice
Wipeout 2097
Net Yaroze Compilation
Gran Turismo
Pool Shark
Metal Gear Solid – Video
Ridge Racer Type 4 – Video

PlayStation™

I MIGLIORI DEMO DEL MONDO PER PLAYSTATION

PlayStation PLUS 5

Metal Gear Solid
Ridge Racer Type 4
Tekken 3
Tomb Raider 3
Gran Turismo
Ape Escape
ISS Pro '98
Cool Boarders 3
Driver
Crash Bandicoot 3

PlayStation™

Dal 30 maggio
IN EDICOLA!

COLLECTION GIOCHI

SOLO L.14.900

NUMERO 1 • GIUGNO 2000 • SPED. IN A.P. -45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PlayStation™ PLUS

3 RIVISTE 3 CD • 40 GIOCHI PLAYSTATION™ DA PROVARE!

26 DEMO GIOCABILI

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
COLONY WARS: VENGEANCE
WORLD LEAGUE SOCCER 99
CRASH BANDICOOT 3
METAL GEAR SOLID
GRAN TURISMO
APE ESCAPE
G-POLICE
DRIVER
TOCA 2
TEKKEN 3
ISS PRO '98
A BUG'S LIFE
WIPEOUT 2097
TOMB RAIDER 3
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER TYPE 4
AKUJI THE HEARTLESS
VICTORY BOXING 2
POOL SHARK
DEVIL DICE
ROLLCAGE
PSYBADEK
MUSIC
B-MOVIE
FUTURE COP

14 MINI-GIOCHI COMPLETI

HOVER CAR RACING
BETWEEN THE EYES
TERRA INCOGNITA
HAUNTED MAZE
BLITTER BOY
BOUNCER 2
CONEMAN
PUSHY 2
CLONE
PSYCHON
MAH-JONGG
GRAVITATION
ROCK 'N' GEMS

e TOTAL SOCCER
un fantastico incrocio tra *Sensible Soccer* e *Kick Off*

E POI...
GLI SPECIALI
I CONSIGLI
LE PROVE



IL MIO CASTELLO EDITORE

SERVIZIO SEGRETI

La nostra amica esperta in trucchi di videogiochi mette a disposizione le sue conoscenze per **soddisfare le nostre esigenze di trucchi!**



TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO... TRUCCHI E TECNICHE PA...



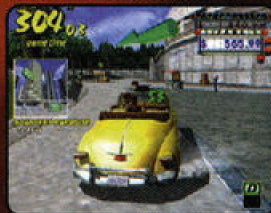
TRUCCO DEL MESE
CRAZY TAXI



Crazy Dash: Per eseguire un crazy dash prima lasciamo andare L o R, poi passiamo in retromarcia (A) e infine premiamo e teniamo premuto B + R.
Non premiamo in successione B e poi R, come suggerisce il manuale.

Moto segreta: Per ottenerla dobbiamo completare tutti i 16 Crazy Box o premere L + R tre volte alla schermata di selezione dei personaggi.

Un altro mondo: Tenere premuto R mentre selezioniamo il nostro personaggio modificherà lo stato delle locazioni.
Per esempio cambierà la disposizione dei clienti al fast food. Questo aiuta a



prolungare l'esperienza di gioco dopo che inevitabilmente ci siamo stufati delle due città.

Punti di vista alternativi: Inseriamo un controller nella porta tre mentre giochiamo in modalità arcade od original. Premiamo quindi Start sul controller tre, poi premiamo B una volta per mettere la macchina in visuale in prima persona rivolta in avanti e premiamolo di nuovo per metterla in prima persona rivolta all'indietro. Premiamo Y per attivare la visuale replay. Folle! Premiamo A per tornare alla vista normale. Quando si cambia visuale col controller tre, la macchina è controllata dall'uno.

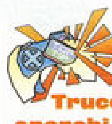
Disabilitare gli indicatori a freccia:
Premiamo R + Start prima di selezionare il personaggio per disabilitare la grande freccia verde che ci indirizza verso la nostra destinazione.

Facciamo un salto di 340m:
In Crazy Jump iniziamo con un Crazy Dash subito, un secondo scendendo dalla rampa e un terzo risalendo nel salto. Cerchiamo di farne anche uno a mezz'aria. Facciamo attenzione: cercare di fare troppi Crazy Dash o di eseguirli nei posti sbagliati si limiterà a rallentarci.

Crazy Balloons:
Meglio provarci con la moto segreta, che è veloce e maneggevole, o con Gus: è il migliore per i Crazy Dash.



Crazy Flag:
Per fare un buon tempo partiamo con un Crazy Drift poi acceleriamo verso la bandiera con un Crazy Dash o due.



GTA 2 (PS)

Trucchi sporchi

Per attivare i trucchi che seguono, dobbiamo prima registrarci con il nome di GOURANGA, poi cancellarlo e inserire questi codici:

GODOFGTA: ....Tutte le armi
EATSOUP: ....Spesa gratis
COCKTART: ....Niente conteggio punti
NEKKID: ....Pedoni nudi
CUTIE1: ....99 vite
IAMDAVEJ: ...999,9999 punti
SEGARULZ: ....Punti x10
BUCKFAST: ......Tutti i pedoni sono subito aggressivi
ARSESTAR: ..Conserviamo le armi quando moriamo
TUMYFROG: ....Tutti i livelli incluso quello bonus
FISHFLAP: .....Mini macchine
GOREFEST: ....Sangue
DANISGOD: ..200.000 crediti
VOLTFEST: ...Pistola elettrica illimitata
LASVEGAS: ......Tutti i pedoni sembrano Elvis
FLAMEON: .....Lanciafiamme
HUNSRUS: .... Invisibilità
SCHURULZ: ....Danno 2x
UKGAMER: ....Tutte le aree
JAILBAIT: ....Libera dalla prigione
MADEMAN: ....Massimo rispetto
RSJABBER: .... Invincibilità



▲ Perché sei triste ragazzino? In fondo è bello lavorare nei campi...

VIGILANTE 8 (N64)

Tutte le piste e i veicoli

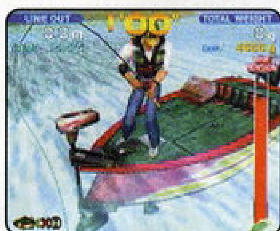
Inseriamo JTBT7CFD1LRMGW alla schermata delle password.





▲ Qualcuno chiami dei poliziotti! Ah, no, l'hanno già fatto. Ora bisogna solo stenderli, rubare la loro macchina e divertirsi un mondo con le sirene!







▲ Ecco cosa succede quando si va a pescare senza aver letto i trucchi!

GET BASS FISHING (PS)

Livello Bonus Falls

Vinciamo gli ultimi due tornei in modalità Consumer per sbloccare il livello delle cascate nella modalità Arcade.

Livello Bonus Palace

Vinciamo i primi due tornei della modalità per sbloccare il livello Palace nella modalità Arcade.

Livelli di Pratica Extra

Vinciamo una volta in modalità Arcade per sbloccare tre nuovi livelli in modalità Practice.

Selezionare il colore dell'esca

In modalità Consumer premiamo Su o Giù per cambiare il colore della nostra esca.

Esca sonica

Vinciamo tutti e cinque i tornei in modalità Consumer.

Personaggio femminile

Premiamo A + B alla schermata di selezione del livello in modalità Arcade.

Pesce grosso

Prima passiamo in modalità Arcade, poi entriamo nella modalità Practice, scegliamo il lago 'Cave' e dirigiamoci verso la grotta. Se sentiamo la frase 'big one coming' ci attende un pesce da almeno15 libbre.

Pesce più grosso

Andiamo nell'area della cascate e tutto a destra, dove c'è un cervo sul pendio. Gettiamo l'amo in quell'area e troveremo una ventina di bei pesci persici di più di 15 libbre ad aspettarci. Non andiamoci a mezzogiorno però, ma al mattino o alla sera, perché quando fa caldo questi pesci vanno più a fondo.

DIDDY KONG RACING (N64)

Codici da Go-kart

Andiamo alla schermata dei codici magici e inseriamo i codici che seguono:

Teenyweenies: .... Rimpicciolisce tutti i personaggi
Doublevision: ....Si è lo stesso personaggio
Blabbermouth: ......Allarme verbale anziché sonoro
Arnold: ....Personaggi grandi
Freeforall: .Numero massimo di power-up disponibili
Timetolose: ....Intelligenza artificiale massima
Bombsaway: ....Tutti i palloni diventano rossi
Jukebox: ....Menu delle musiche

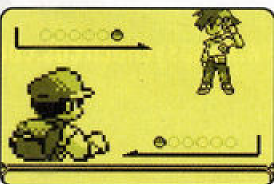




Unitevi a noi!

Se siamo disposti a fare qualche ricerca e siamo così bravi da scoprire dei trucchi e segreti interessanti possiamo entrare anche noi a far parte della squadra di "agenti segreti" di Servizio Segreti. Una volta trovato il nostro trucco scriviamolo a:

Servizio Segreti – Games Master
Oku Studio
Via Cesalpino 12, 20128, Milano



▲ Bally ha intenzione di far vedere a tutti come se la cava a combattere!

POKÉMON (GB)

Prendere Mew

Per poter utilizzare questo trucco abbiamo bisogno di possedere una scheda action replay, ma secondo noi ne vale la pena. Mew ha dei valori alti e sale di livello molto più in fretta di tutti gli altri Pokémon.

Per riuscire a prendere Mew, attiviamo il codice 0115D8CF ed entriamo in una zona erbosa. Quando ci scontreremo e toveremo Mew potrebbe avere un'aria strana, ma dopo che lo avremo catturato tornerà normale. I suoi attacchi sono:



▲ Lara questa volta riesce persino a trovarsi bloccata in un tunnel in fiamme...

LV0 ....Pound
LV10 ....Transform
LV20 ....Mega Punch
LV30 ....Metronome
LV40 ....Psychic

È più facile catturare Mew all'inizio perché anche se lo portiamo a un livello di salute minimo, un Ultra Ball può sempre non andare a segno. Possiamo anche usare il trucco Master Ball, il cui codice è 01017CCF. Entriamo in un Poké Mart e nella lista degli oggetti in altro troveremo delle Master Ball a zero crediti.

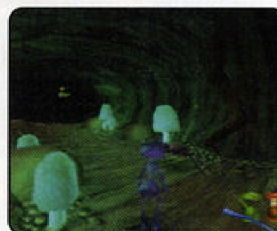
TOMB RAIDER 4 (PS)

Saltare i livelli

Mettiamo Lara rivolta verso nord e premiamo Start. Durante il caricamento del gioco premiamo L1, L2, R1, R2 e ▲.

Tutte le armi, munizioni infinite e medipack

Facciamo rivolgere Lara verso nord poi premiamo start, illuminiamo il piccolo medipack e premiamo L1, L2, R1, R2, ▲.



▲ Flik amava il suo campo di funghi segreto.

Tutti gli oggetti

Facciamo rivolgere Lara verso nord poi premiamo start, illuminiamo il grosso medipack e premiamo L1, L2, R1, R2, poi ▲.

STREET RACER (PS)

Strade segrete

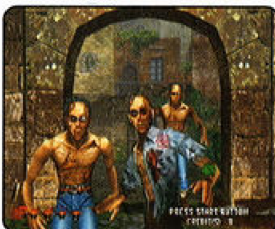
Alla schermata delle opzioni andiamo all'opzione password e inseriamo la parola DOUGLAS.

FIFA 2000 (PSX)

Gol dalla distanza facili

Cambiamo lato nel menu delle Opzioni nel corso di una partita e scegliamo di essere i nostri avversari.

Teniamo premuto L1 mentre l'altra squadra ha la palla (il nostro portiere seguirà sempre la palla, anche fuori dall porta, finché terremo premuto L1) poi cambiamo lato ancora. Il portiere della squadra avversaria continuerà a correre fuori dalla porta durante questo tempo della partita quindi potremo tirare da dove vorremo e fare dei record di gol dalla distanza.



▲ Un simpatico gruppo di amici ci ha organizzato una festa a sorpresa.

A BUG'S LIFE (PSX)

Vite Extra

Se esauriamo le vite, giochiamo di nuovo e raccogliamo le lettere in modo da formare la parola FLIK per ottenerne un'altra.

HOUSE OF THE DEAD 2 (DC)

Trucchi mortali

Sangue rosso: Vinciamo una partita in modalità originale, poi andiamo alla schermata delle opzioni dove dovremmo trovare l'opzione del sangue attivata. Selezioniamola per avere il sangue color sangue.

Crediti illimitati: Completiamo sia la modalità training che la boss per attivare questo trucco.

Conclusioni speciali: Se otteniamo 80.000 punti o più come punteggio finale abbiamo accesso a un finale speciale. Se quando finiamo il gioco l'ultima cifra del nostro punteggio è zero possiamo ottenere un altro finale speciale da guardare.

Mostra punteggio: Alla prima schermata premiamo Sinistra, Sinistra, Destra, Destra, Destra, Sinistra, Destra sul pulsante direzionale e poi premiamo Start. Dovrebbe apparire uno zero nell'angolo sinistro dello schermo.

Costume di Goldman: Completiamo il gioco in modalità originale. Il costume di Goldman comparirà nel bagagliaio della macchina la prossima volta che giocheremo.

Stanza Bonus: Salviamo tutti i civili che incontriamo nel corso del gioco e troveremo una stanza segreta nell'ultimo livello.



▲ Bang! Ecco fatto, ha perso la testa un'altra volta.

Mitraglietta: Nel secondo livello spariamo agli zombi fuori dalla macchina e distruggiamo rapidamente i portelli posteriori del camion. Si apriranno e otterremo la mitraglietta.

Pistola al Napalm: Uccidiamo i primi tre zombi nel primo livello con colpi perfeti alla testa. La pistola al napalm comparirà magicamente a terra.

QUATTRO UOMINI, QUATTRO STRADE, UN SOLO OBIETTIVO.











KISS PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD

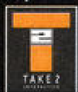
- Colonna sonora del gruppo Kiss;
- Sparatutto in prima persona completamente in 3D;
- Ambientazioni interattive e realistiche tratte dal fumetto best Seller "Kiss, Psycho Circus";
- Trama coinvolgente che evolve con il succedere degli eventi;
- 4 personaggi (gli Elder) tra cui scegliere il cui compito é di non far vedere la luce al figlio del Male salvando così l'intero Universo.

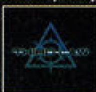


EVITARE CHE NASCA IL MALE.

www.kisspsychocircus.com

"co-published by" "developed by"



Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.





JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999



LE NOSTRE PROVE

LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!

Lo staff di Games Master

LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU

I punteggi

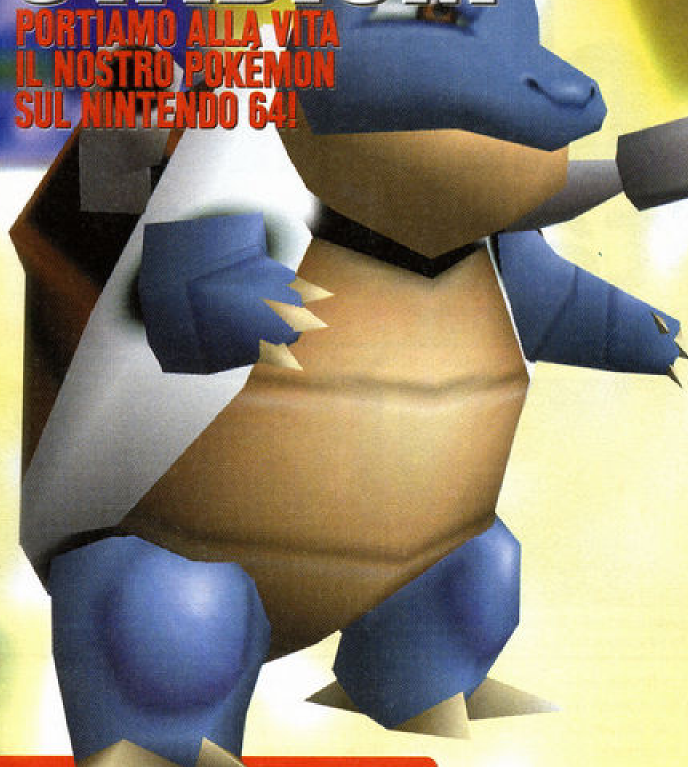
Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.	90 - 100%
Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!	80 - 90%
Non male, ma non è un gioco eccezionale.	70 - 80%
Forse un buon gioco rovinato da un difetto.	60 - 70%
Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...	50 - 60%
Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.	40 - 50%
Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!	30 - 40%
Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.	20 - 30%
Acquistarlo vorrebbe dire torturarci...	10 - 20%
Il peggio del mondo dei videogiochi...	0 - 10%

POKÉMON STADIUM



p62

PORTIAMO ALLA VITA IL NOSTRO POKÉMON SUL NINTENDO 64!



LE PROVE DI QUESTO MESE

Il verdetto!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

FIFA '98	88%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
NHL 2000	45%
NBA LIVE 2000	91%
MADDEN NFL 2000	58%

▲ Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Costruttori	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4

▲ La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.



◀ Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!

▼ Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...
Grafica: Che aspetto ha? Come si muove?
Giocabilità: È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?
Longevità: Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

il giudizio

GRAFICA Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

GIOCABILITÀ Un po' macchinosa a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

LONGEVITÀ Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto 70%

► Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immancabile spiegazione a lato.

Il paradiso dei portatili

Yoda Stories (GBC) • Wings of Fury (GBC) • Konami GB Collection Vol. 2 (GBC) • Deja Vu 1 & 2 (GBC) • Dive Alert (PNG) • Toy Story 2 (GBC) • Tom Clancy's Rainbow Six (GBC) • SNK vs Capcom Card Fighters Clash (PNG)



Le grandi prove ci aspettano girata questa pagina!



IN USCITA A: ORA | FORMATO: NINTENDO 64 | PREZZO: L. 169.900 | SVILUPPATORE: HAL LABS | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: TRANSFER PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1-4

Prepariamo i nostri Pokémon per il **combattimento** da stadio definitivo!

Pokémon Stadium

Ehi, chiama il mio agente. Ora sono una star del grande schermo!

Le basi della lotta!

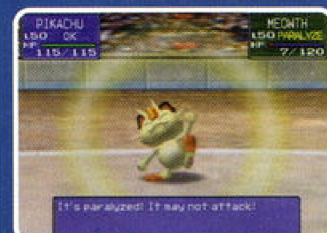
Se abbiamo già giocato con Pokémon sul Game Boy, la carneficina a menu ci riuscirà subito familiare. Non abbiamo mai visto i Pokémon azzuffarsi in modo così spettacolare, però.



▲ Scegliamo con attenzione i nostri attacchi dal menu sullo schermo, oppure memorizziamoli in modo da non tradirci in modalità a due giocatori.



▲ Se il nostro Pokémon è abbastanza veloce, avrà modo di attaccare per primo. Qui, Pikachu effettua un poderoso Thunderwave.



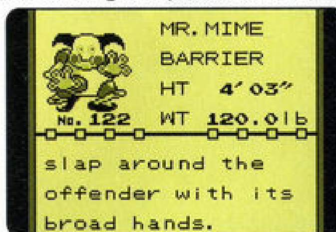
▲ Sotto questo attacco paralizzante, Meowth non avrà modo di contrattaccare. È il momento di cambiare Pokémon e dargli il colpo di grazia.

Dai, scegli me!

Prima di procedere ai combattimenti dovremo scegliere quale Pokémon utilizzare.



▲ Colleghiamo ai comandi il Transfer Pak compreso nel prezzo. Poi inseriamo la nostra cartuccia del Game Boy.



▲ Ora potremo trasformare tutti i nostri minuscoli Pokémon monocolore in...



▲ ...colossali combattenti tridimensionali. Sì, perfino l'insopportabile Mr Mime ha un aspetto favoloso!



La finale della Coppa del Mondo in un parco? Gli Oasis dal vivo in un capannone? Un grande incontro della WWF in un parcheggio? No, per i grandi eventi servono grandi stadi.
Perciò, è più che giusto che Pokémon, il più grande evento della storia dei videogiochi, possa ora contare su una gigantesca arena per zuffe tridimensionali talmente enormi che rischieranno di far rotolare il nostro televisore sul pavimento del soggiorno e di far implodere le finestre.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Pokémon Red/Blue	94%
Pokémon Yellow	89%
Pokémon Snap	91%
Pokémon Pinball	90%

VISUALE A TUTTO CAMPO

Se siamo abituati a giocare con Pokémon sul nostro Game Boy, Pokémon Stadium ci sembrerà un banchetto da quattro portate rispetto a uno spuntino in aereo. Resteremo a bocca aperta quando vedremo personaggi del calibro di Charizard scendere in campo vomitando fuoco e fiamme. Urleremo dall'emozione vedendo Pikachu crollare sulla faccia. Non potremo che gridare di rabbia quando il nostro amato Squirtle farà confusione e... proprio così, si farà la bua grazie agli attacchi psichici del perfido mostro Mewtwo.

POKÉDEX ALL'ASSALTO

Il bello è che saranno i NOSTRI Pokémon a combattere. Grazie al genio del Transfer Pak, fornito insieme al gioco, potremo vedere tutto il nostro Pokédex prendere vita in grandezza naturale sul nostro Nintendo 64. La possibilità di collegare il nostro Nintendo

Pokémon all'attacco!

Una delle caratteristiche migliori di Pokémon Stadium è la possibilità di vedere i nostri Pokémon preferiti all'attacco in tre spettacolari e straordinarie dimensioni! Sono così grossi che non potremo non sbavare!



▲ Capperi! Ammiriamo il possente Venusaur scatenare il suo Sleep Powder fotocromatico e fare piazza pulita di HP!



▲ Accidenti! L'Hydro Pump di Poliwhirl sfrutta la potenza "posteriore" della natura...



▲ Alla faccia! Il raggio Hyper di Aerodactyl spacca tutto in due con la sua potenza preistorica. Al riparo!

Ma quanto è grosso?!

Tra le emozioni offerte dal gioco c'è la possibilità di vedere i NOSTRI Pokémon trasformarsi in combattenti e abbandonare il mondo monocromatico del Game Boy per una strabiliante veste tridimensionale!



I Pokémon più rari come Licktung prendono veramente vita sul Nintendo 64. Questa sì che è una lingua terrificante! Accidenti, mettila via!



Pikachu è l'evoluzione di Raichu. Non fa certo una gran figura come giocattolo o portafortuna, ma guardiamolo adesso!



Psyduck, il papero psicocinetico confuso, diventa sorprendentemente spaventoso visto così da vicino sullo schermo del televisore.

IL MEGLIO



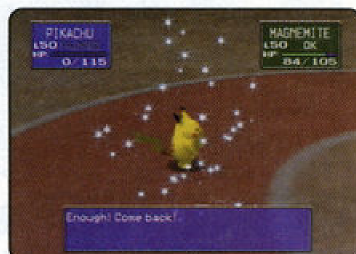
Vedere i NOSTRI Pokémon preferiti belli grossi sul Nintendo 64, impegnati a scatenare devastanti e spettacolari attacchi speciali!



I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Pokémon	151
Giochi secondari	9
Segreti	6
Macchine	200



Le animazioni dei personaggi che vanno al tappeto sono fantastiche. Pikachu vacilla, si piega e casca giù di faccia. Farfetch'd, invece, esala una sorta di ultimo respiro.

Prima il muro invisibile... poi il pallone di elio!

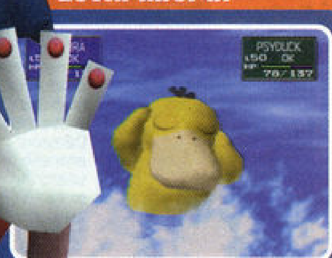
64 con il suo fratellino più anziano costituisce un grande incentivo all'acquisto e un elemento destinato a diventare ancora più importante in futuro, visto il progetto di Nintendo di incoraggiare il matrimonio tra il Dolphin e il Game Boy Advance. È comunque possibile combattere con i Rental Pokémon provvidenzialmente compresi nel gioco: per giocare, quindi, non sarà necessario avere una cartuccia di Pokémon per Game Boy Color. Utilizzando la nostra squadra personale, però, potremo goderci una sfida molto più entusiasmante ed esclusiva. Vedere i nostri impavidi Pokémon prendersi un fracco di botte è come osservare qualcuno che maltratta il nostro criceto...

UN CLASSICO

Se entreremo in Pokémon Stadium senza aver mai provato Pokémon Blue o Red, dovremo sottrarre una decina di punti percentuali dal punteggio finale che apparirà sullo schermo. Allo stesso modo, se non ci siamo mai dedicati a Pokémon per Game Boy a causa del sistema dei turni per i combattimenti, nemmeno

> "...guardare **i nostri impavidi Pokémon** prendere mazzate è come vedere **qualcuno che** maltratta il nostro criceto ..."

Lotta libera!



La modalità Free Fight consente a uno dei nostri Pokémon di affrontare...



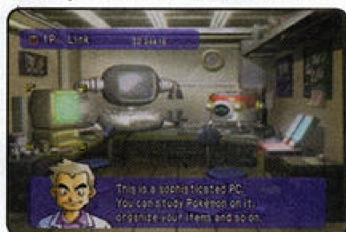
...fino a tre avversari all'interno di un vasto stadio all'aperto. Botte da orbi!



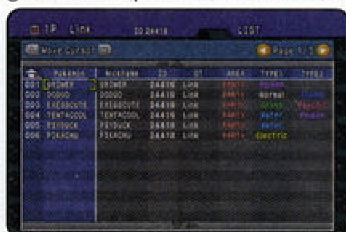
Potremo giocare contro un amico oppure optare per la modalità Tag Team e affrontare il computer.

Frankenstein!

Ora il più dritto tra i cervelloni dei videogiochi ha a disposizione un laboratorio 3D per i suoi esperimenti.



Il laboratorio è il luogo in cui potremo organizzare il nostro Pokédex e allenare i mostri.



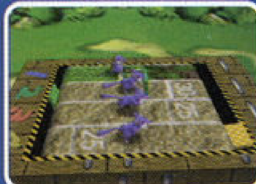
Potremo scegliere il nostro Pokémon nel PC del Professore, prima di scendere nell'arena.



Il Pokédex 3D ci permette di esaminare i dati del nostro campione e la sua posizione nel gioco per Game Boy.

Entriamo nel Club!

Quando le fatiche diventano eccessive, facciamo riposare i nostri Pokémon e facciamo un salto al Kid's Club, in cui potremo divertirci con nove mini-giochi in stile Mario Party. Tra i nostri preferiti c'è la follia a base di sushi di Likitung!



▲ Corriamo con i Rattatas su un nastro trasportatore saltando gli ostacoli...



▲ Ipnotizziamo gli altri Drowzee muovendoci in sincronia con il pendolo.

▼ Ecco una splendida versione alla Pokémon di... mmm... il Bat-a-Rat?



▼ Facciamo saltare il nostro Magicarp come un salmone per azionare l'interruttore.





Premiamo i pulsanti rosso e blu quando si accende la luce dello stesso colore o faremo la fine di Pikachu!



La gara di mangia-sushi di Likitung. Prendendo lo stesso tipo di pesce crudo vinceremo dei bonus: evitiamo i piatti incandescenti!

Tremendo!

Il Gym Leader's Castle è il luogo in cui incontreremo tutti gli avversari di Pokémon Red e Blue. Dovremo batterli tutti!

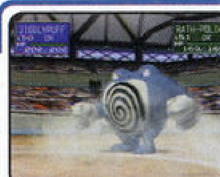




Ciascuna prova comprende quattro round. L'allenatore avversario schiererà contro di noi la sua squadra Pokémon.

Alcuni allenatori prediligono un tipo di Pokémon: è il caso di Misty con i suoi mostri acquatici. Per batterla, utilizziamo dei mostri elettrici.





In questa modalità non esiste una seconda possibilità. Se ci faremo battere dovremo ripartire da capo.



▲ Meowth, della squadra Team Rocket, prepara il suo attacco Fury Swipes. Accidenti alle sue zampe!



▲ Alcuni effetti degli attacchi, come quello dello Psybeam di Venomoth, sono straordinari da vedere. Occhio alla tarma!

Presto! Portami dal dottore! Ho una forma grave di "braccio di cicca"!

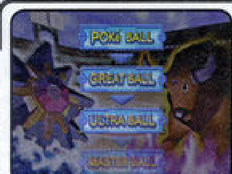
Pokémon Stadium riuscirà a convertirci alla causa dell'allevamento dei mostri in miniatura. In qualunque modo lo si osservi, questo gioco non è che un pretesto per affrontare un combattimento dopo l'altro; solo i mini-giochi in stile Mario Party della modalità Kid's Corner offrono infatti al nostro Pokémon un occasionale e meritato momento di pausa. Detto ciò, il titolo è ottimamente strutturato, in classico stile Nintendo. Potremo gettarci direttamente in azione senza perdere tempo in modalità Battle Now, affrontare fino a tre Pokémon dei nostri amici in modalità Free Battle, oppure cercare di vincere un po' di argenteria affrontando i quattro tornei. Si comincia con il facile torneo Pika Cup per mostri di basso livello e si finisce mettendo a dura prova le nostre capacità di combattimento nel torneo Prime Cup.

> ... ciò che è evidente in Pokémon Stadium è l'intelligenza del sistema di combattimento a turni...

A noi la coppa!

La modalità Cup costituisce la parte principale di Pokémon Stadium. Ci sono quattro bei trofei da vincere, ognuno con regole diverse.



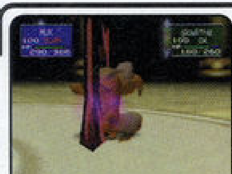


Superata la Pika Cup le cose iniziano a farsi più serie. La Poké Cup è divisa in quattro sezioni, per un totale di 32 avversari!

La Prime Cup metterà a dura prova le nostre abilità poiché comprende Pokémon di livello 100, come questo bestione di Muk.







Superando la Prime Cup e i Gym Leaders potremo affrontare Mewtwo e accedere a una nuova modalità R-2 ancora più impegnativa.

SPETTACOLO

Insomma, combattimenti ce ne sono a bizzeffe. Ciò che si capisce subito davanti a Pokémon Stadium, tuttavia, è l'intelligenza del sistema a turni che sta alla base dell'entusiasmante esperienza di Pokémon. Superati i primi incontri di riscaldamento, i nostri Pokémon prenderanno un sacco di mazzate quando affronteranno gli avversari più tosti, se non impareremo i segreti dei maestri di Pokémon. Questo non è un compito adatto a un giocatore occasionale. Nessun Pokémon acquisterà esperienza o si evolverà in Pokémon Stadium, perciò dovremo ritornare alle versioni rossa o blu del gioco, che potremo visualizzare perfettamente sul televisore in modalità

Pokémon esotici!

Pokémon Stadium è la vetrina ideale in cui vedere alcuni dei più rari Pokémon in tre spettacolari dimensioni!



▲ Ecco il magico Kadabra, nel pieno del suo attacco psichico. Pare che Uri Geller lo abbia accusato di plagio...



▲ Questo feroce Rock/Flying Pokémon si trova in un unico luogo.



▲ Squirtle è uno dei tre Pokémon iniziali. Se non lo sceglieremo noi assaggeremo la sua potenza acquatica.

Game Boy in TV!

È come poter collegare il nostro Game Boy al TV! Pokémon Stadium ci permette di giocare sul grande schermo con la nostra cartuccia di Pokémon per Game Boy. È l'ideale per allenare i mostri e riempire i posti vacanti nel nostro Pokédex, in modo da poter portare nello stadio la migliore squadra possibile.



▲ Nessuno dei nostri mostri potrà evolversi in Pokémon Stadium, perciò dovremo far fare loro esperienza nei combattimenti sul Game Boy.



▲ Andiamo alla ricerca di tutti i Pokémon che ci mancano. La possibilità di giocare con le versioni Red e Blue sul nostro televisore è davvero grandiosa.



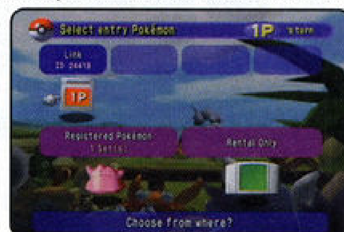
Poliwrath si prende un carico di petali in faccia. Questo titolo fa sembrare fiacchi perfino i combattimenti della versione per Game Boy.

Scegliamo con intelligenza!

La scelta dei Pokémon giusti è fondamentale per la vittoria in Pokémon Stadium: teniamo presenti i nostri avversari.



▲ Inseriamo il Transfer Pak per trasferire tutta la nostra Pokédex sul Nintendo 64.



▲ I nostri Pokémon sono molto più forti dei mostri "a noleggio" dello stesso livello offerti dal gioco.



▲ La scelta del Pokémon giusto è vitale. Questo Electrabuzz potrà battere i mostri acquatici e volanti.

GB Tower, per allenare i nostri mostriciattoli e acquistarne di nuovi per il nostro Pokédex. La buona notizia è che non dovremo preoccuparci di imparare gli attacchi di Vileplume o di perdere ore alla ricerca di Gengar, perché i combattimenti che vedremo sul televisore saranno sempre all'altezza. Grazie a una fantastica animazione, in questo gioco i nostri Pokémon prenderanno letteralmente vita. Li vedremo vivere, respirare e scontrarsi sul nostro televisore! La trasformazione dei minuscoli esseri della versione per Game Boy in questi colossi tridimensionali per Nintendo 64 ha dell'incredibile. Nemmeno il commento riesce a rovinare il divertimento.

Vivevo vicino al mare, ma mi sono stufato dei bagnanti invadenti.

LA MOSSA FINALE

Tirando le somme, Pokémon Stadium dimostra che il fenomeno Pokémon si basa esclusivamente su grandi titoli ad alta giocabilità. Mettiamo da parte pantofole firmate e portachiavi luminosi e rendiamoci conto della ricchezza di immaginazione di questi personaggi e del livello tattico che i combattimenti possono raggiungere, una volta presa confidenza con il gioco.



▲ Sarà anche l'anello di congiunzione tra Squirtle e Blastoise, ma sui suoi attacchi a base di acqua non c'è niente da dire!

Ci piacerebbe comunque veder uscire un nuovo gioco di ruolo Pokémon della prossima generazione sul Dolphin Nintendo, ma fino ad allora questo titolo rimarrà un colossale supergioco per amanti di Pokémon. Se ci è piaciuto l'originale per Game Boy e abbiamo un Nintendo 64, questo gioco vale di sicuro i nostri quattrini.

Nuovi segreti...

Acquistando Pokémon Yellow quando uscirà a breve potremo portare alla luce una nuova sorpresa in Pokémon Stadium. Superando la modalità Stadium senza usare i Rental Pokémon avremo accesso a un Pika con il surf.



▲ È un semplice gioco di surf, ma è divertente e rappresenta una gradevole novità.

Un bel sorriso!

Oltre ad ammirare i nostri Pokémon personali in tre dimensioni, potremo anche scattare loro delle foto in modalità Gallery.



▲ Possiamo zoomare e ruotare la telecamera... ma il topo elettrico più famoso del mondo non sorriderà al nostro comando.



▲ Potremo salvare le nostre foto preferite ma Nintendo sta mantenendo una preoccupante vaghezza in merito alla possibilità di stamparle.

il giudizio

GRAFICA I nostri Pokémon non sono mai stati così belli. Attacchi favolosi e animazione di prim'ordine.

GIOCABILITÀ Grandioso per chi già ama Pokémon ma insufficiente per conquistare gli scettici.

LONGEVITÀ Combattimenti in quantità; inoltre potremo utilizzare i nostri Pokédex negli incontri.

Farà battere il cuore degli appassionati di Pokémon ma è probabilmente inadatto a chi non ama Pokémon.

Voto 88%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: SONY EUROPE | EDITORE: SONY EUROPE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

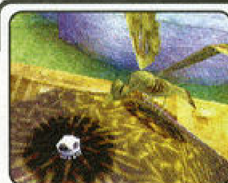
Magari non è molto carino quando si sbraccia senza la testa sul collo, ma Sir Daniel ha stile!

Medievil 2

Giù la testa!



Un pazzo uccello zombi all'attacco! Niente paura: lo cucineremo a puntino con una sventagliata di Gatling.



Come? Niente munizioni?! Ehi, dammela indietro! Ho bisogno di quella testa... è mia! Ti troverò, uccellaccio!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Total NBA	85%
Porsche Challenge	80%
Medievil	75%

È nel 1998 che abbiamo avuto per la prima volta il piacere di conoscere Sir Daniel, allora impegnato a combattere il macabro stregone Zarok e il suo esercito di zombi. Questa volta la storia è ambientata 500 anni più tardi, in una tenebrosa Londra vittoriana.

L'incantesimo di Zarok per risvegliare gli zombi è finito ancora una volta nelle mani sbagliate e Sir Daniel è ritornato dal mondo dei morti per salvare la situazione.

ATMOSFERE VITTORIANE

L'umorismo pungente e il clima lugubre del gioco sono stati accentuati attraverso l'introduzione di alcuni personaggi bizzarri, come una principessa egiziana e un eccentrico professore. Le immagini richiamano pellicole di Tim Burton come Sleepy Hollow o The Nightmare Before Christmas e Medievil 2 spinge la potenza grafica della PlayStation ancora più vicino ai suoi limiti massimi. L'aspetto sembra essere d'altra parte l'elemento migliore del gioco; provando Medievil 2, infatti, si ha la classica sensazione di averci già giocato più volte. Detto questo, il gioco risulta migliorato nella maggior parte degli elementi rispetto a Medievil, anche grazie all'aggiunta di favolose armi come una grossa ascia e una Gatling! Gli impegnativi enigmi così caratteristici di Medievil sono stati conservati, perciò prepariamoci a trascorrere la maggior parte del tempo in ciascun livello alla ricerca della chiave o della leva giusta o nel tentativo di uccidere un determinato numero di mostri in modo da avere accesso a un oggetto indispensabile. Il Chalice è uno degli oggetti che dovremo procurarci in questo modo. Questa coppa d'oro non ha niente a che vedere con il Santo Graal, ma potremo scambiarlo al termine di ciascun livello con divertenti strumenti ammazza-

IL MEGLIO



Sir Daniel è uno dei più strambi protagonisti di un videogioco.



Acciaio antico

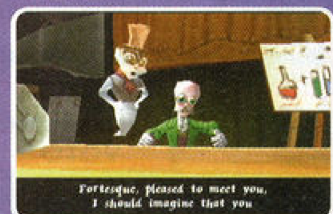
Sir Daniel, il nostro cavaliere vecchio di 640 anni è ritornato dal mondo dei morti, può contare su qualche nuova mossa e su un arsenale ben sviluppato.



▲ Dovremo ammazzare un certo numero di nemici prima di accedere al Chalice, che potremo quindi scambiare con nuovi gingilli.



▲ Il nuovo schermo dell'inventario rappresenta un notevole progresso rispetto a Medievil. È molto facile aprire la schermata e scegliere l'oggetto giusto.



▲ Tra i nostri nuovi alleati, tale Winston simile a Casper e il bizzarro professor Hamilton, mago e inventore.

Cuccioli infernali!

Diamo il benvenuto ad alcune delle bestiole di Lord Palethorn. Prepariamoci a vederne molte altre simili...



▲ Questi cavalieri verdi sa ne stavano al sicuro sotto chiave, ma il malvagio Palethorn li ha liberati.



▲ A volte viene da chiedersi se stiamo giocando con Medievil 2 o con l'ultimo Gradius.



▲ L'attenzione dedicata al dettaglio appare evidente quando ammazziamo gli zombi. Potremo farli a pezzi!

Il Libro dei Morti!

Zarok è stato sostituito dall'altrettanto perfido Lord Palethorn, che utilizza gli stessi sporchi trucchi per riportare in vita i morti sotto forma di zombi assassini. Per fortuna Palethorn non ha trovato tutte le pagine necessarie del libro della risurrezione di Zarok.





La PlayStation è ancora capace di sfoderare notevoli effetti di luce.

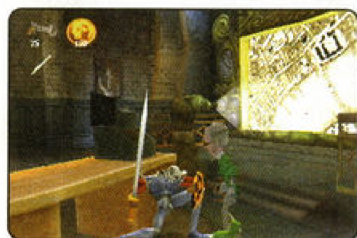
... Non potremo non ridere quando vedremo un uccello di passaggio portarsi via la testa di Sir Daniel...

zombi, come la bacchetta magica. L'umorismo di Medievil 2 è senz'altro una delle sue migliori risorse.
Non potremo trattenere le risate la prima volta che vedremo un uccello zombi portarsi via la testa di Sir Daniel. Quando l'avrà riavuta, questi potrà servirsene per spiare i cattivi mentre il resto del suo corpo combatterà contro di loro. Vi sono inoltre diverse versioni controllabili di Sir Daniel, tra cui Dan "senza testa", Dan-kenstein e Dan-Hand, tutte molto accessibili. Tuttavia, rimane la sensazione che sarebbe stato possibile introdurre qualche altro miglioramento.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	17
Personaggi	4
Armi	più di 10



I nemici che incontreremo sul nostro cammino sono per la maggior parte belli tosti. Questo è uno dei tanti.

È l'ora del boss!



Ci va di ricevere un bacetto da uno scheletrico tirannosauro sputafuoco? No, vero?



Questa lucertola volante deve avere proprio il mal di pancia, visto che spruzza fiamme dappertutto. Che bollenti spiriti!

il giudizio

GRAFICA Difficile immaginare una grafica tridimensionale migliore sulla PlayStation.

GIOCABILITÀ Il nuovo sistema dei menu funziona bene e i comandi sono familiari e facili da imparare.

LONGEVITÀ Ci metteremo un bel po' per aprirci la strada attraverso i 17 vasti livelli.

Se ci va un po' di divertimento facile e senza problemi, Medievil 2 va bene, anche se si tratta di roba già vista.

Voto 75 %



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: FOX INTERACTIVE | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

"McClane?" "Sì, capo?" "Piantala di fare film! **Il tuo lavoro di poliziotto** ne soffre!"

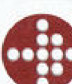
Die Hard Trilogy 2

Sono tornato più tosto che mai!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Alien Trilogy	88%
Die Hard Trilogy	88%
Croc	88%
Croc 2	88%



I detenuti hanno preso il controllo della prigione... e le guardie li aiutano!
Nei panni dell'agente Jon McClane, dovremo neutralizzare questi pericolosi carcerati e i loro complici; il nostro compito non sarà certo facilitato dal fatto che qualche pezzo di idiota ha lasciato in giro un intero arsenale di medie dimensioni, a portata di mano per i cattivi. Non ci si può fidare di nessuno al giorno d'oggi!

VARIETÀ

Die Hard Trilogy 2 riprende dal precedente Die Hard Trilogy l'offerta di tre diverse modalità di gioco: una modalità sparatutto in terza persona, una modalità in stile Time Crisis del genere tiro a segno e un gioco di guida, in cui dovremo inseguire le macchine dei cattivi e mandarle a schiantarsi. Peccato che, pur avendo a disposizione tre diversi campi di gioco, Die Hard Trilogy 2 riesca a fallire in tutti e tre. Prendiamo per esempio la parte di avventura in tre dimensioni: comandi imprecisi, animazione tipo brutta copia di Tomb Raider e campo visivo paragonabile a quello di una talpa guercia: la distanza visiva è veramente ridicola. Inoltre, si rimane bloccati dagli elementi dello scenario, come sedie e tavoli, non appena ci si passa vicino. Per finire, l'azione di gioco è fiacca. Correre qua e là, trovare chiavi, sparare ai cattivi ed è tutto. Da sbadigliare.

IL MEGLIO



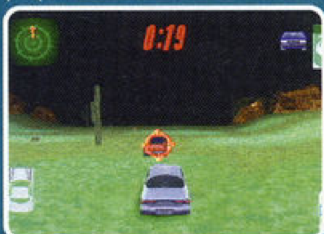
Scoprire finalmente che cavolo si deve fare per entrare nell'area successiva.

OCCHIO

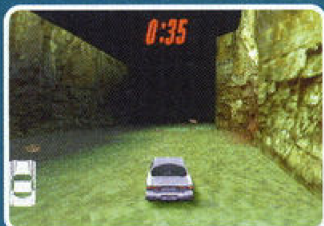
Per le altre due modalità il discorso è analogo: quella dedicata a sparare è veramente insopportabile, perché lo schermo inizia a muoversi non appena cerchiamo di prendere la mira e i bersagli si spostano così rapidamente che spesso si finisce per mancarli di un chilometro. Il vero pezzo forte, però, è il gioco di guida. Anche in questo caso il

Che buio!

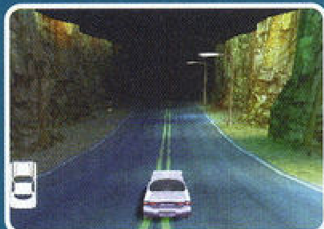
Proprio così: la modalità di guida è immersa nelle tenebre e giocarci è divertente come tentare di entrare con un autotreno in un parcheggio a più piani. Da evitare assolutamente.



L'obiettivo del gioco è tamponare le macchine dei nemici. Occhio, però, perché cambiano direzione a ogni istante.



Si rischia di finire per muoversi in cerchio: non ci sono strade da seguire, solo una serie di spazi interconnessi.

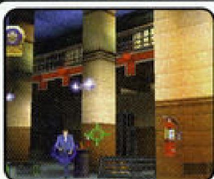


Ci sono bonus di tempo e bonus turbo da raccogliere lungo la strada e sono indispensabili per non sforare i limiti di tempo.

Vuoi stare fermo?!

La modalità sparatutto in prima persona tenta di darsi un tocco di "varietà". Non lasciamoci ingannare, però: i difetti, anche qui, non mancano.

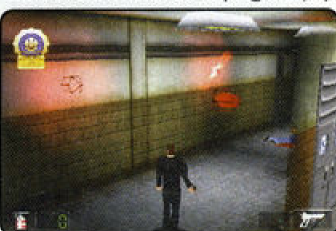




C'è un piccolo bersaglio a indicarci la posizione dei cattivi. Non che serva a molto, però, visto che riescono sempre a sfuggirci.

Un bel giretto in galera!

Correre attraverso la prigione, sparare ai cattivi e rubare loro le munizioni. Non c'è molto altro da fare, qui.



"Cercavo proprio un arnese così" – esclama McClane mettendo le mani sul fucile. Che tipo.



Un prigioniero sulla sedia elettrica. Se azioniamo l'interruttore, lo faremo fritto. Che cattivo gusto.



Ecco i cattivi che appaiono dal nulla a due metri da noi: imbottiamoli di piombo!

Facciamo esercizio

La modalità di addestramento ci aiuterà ad abituarci a controllare i movimenti di McClane nei vari ambienti in cui il gioco ci piazzerà. Selezionando l'opzione di tiro, potremo entrare in un semplice poligono con sagome di cartone come bersagli.





I classici terroristi di cartone non hanno scampo davanti alla nostra semiautomatica.



...il gioco di tiro **è insopportabile,** perché i bersagli si **muovono così in** fretta che spesso **si finisce per** mancarli di un chilometro...

campo visivo è tremendamente limitato, la manovrabilità della macchina fa decisamente schifo e se appena sfioreremo una roccia o una barriera finiremo per inchiodarci e saremo costretti a estenuanti contro-sterzate per poterci spostare in retromarcia. La frustrazione è veramente sbalorditiva.

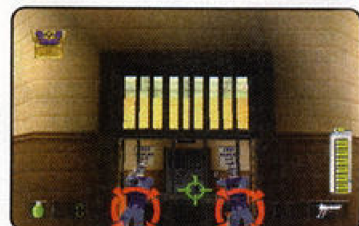
NON È TUTTO ORO...

Perciò, ricordiamoci di non lasciarci ingannare dalle apparenze: Die Hard Trilogy avrà anche una licenza ufficiale di qualità a coprirgli le spalle, nonché un predecessore superiore alla media, ma questa versione non è un buon acquisto perché sembra davvero fatto in fretta e furia

I fatti

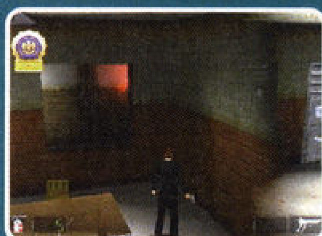
Tutto ciò che ci serve sapere...

Armi	12
Personaggi	1
Tipi di gioco	3
Acquisto strambo	1

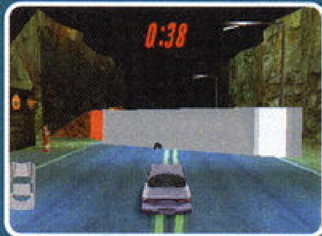


▲ Doppio bersaglio, doppio divertimento, con una bella pistola in ciascuna mano. Che emozione...

Il lato oscuro



▲ La nebbia è camuffata da oscurità in modo così riuscito che possiamo quasi non farci caso.



▲ Questo grosso autobus è apparso all'improvviso dal nulla. Proviamo a dirlo alla polizia quando finiamo fuori strada...

il giudizio

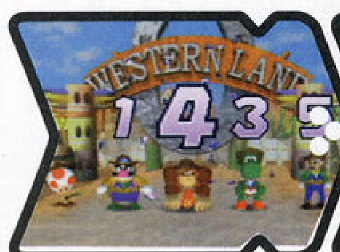
GRAFICA Scattosa, elementare e zeppa di oggetti che saltano fuori dal nulla.

GIOCABILITÀ Noioso e completamente privo di ispirazione, innovazione o brio.

LONGEVITÀ Dopo averlo acquistato, non buttiamo lo scontrino. Ci servirà molto presto.

Un po' di spunti positivi ci sono, ma il problema è che sono pochi, molto distanti tra loro e separati da immense distese di noia.

Voto 49 %









IN USCITA A: GIUGNO | FORMATO: NINTENDO 64 | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: HUDSON | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1-4

Mini-baldoria!

Ai migliori tra i mini-giochi del primo Mario Party si mescolano alcune novità d'eccezione: è il gioco da tavolo definitivo!



Donkey Kong si appende a un UFO in volo ed espelle i cadaveri dei suoi avversari attraverso un tubo magico. Sotto, Donkey!



Tiriamo la leva per arrestare il malvagio treno di Bowser. Se saremo fortunati, vinceremo un bonus.



Un gioco due contro due. L'obiettivo è vincere questa gara di bob con qualunque mezzo, assicurandosi di non cascare di sotto.

A tavola!

Le tavole di gioco sono molto più complesse di quelle del titolo originale. Durante il nostro cammino incontreremo caselle bonus di ogni tipo, negozi, trappole, scorciatoie e follie di ogni genere. Eccezionale.



▲ Quando incontreremo un bivio, scegliamo la direzione con saggezza. Alcuni percorsi presentano meno insidie.



▲ L'area Wild West presenta cappelli da cowboy, una mini-ferrovia e una versione fuorilegge di Bowser.

Mario è tornato ed è in vena di **festeggiamenti.** Riuscirà questo **super-gioco** da tavolo a superare l'originale?

Mario Party 2

Ricordiamo Mario Party, no? È arrivato dal Giappone e ha rivoluzionato il nostro modo di concepire i giochi da tavolo. Altro che Monopoli: Mario Party ci ha regalato Mario tridimensionale, tracciati di gioco ultra-complessi e migliaia di favolosi mini-giochi nei quali misurarci con i nostri amici.

RISATE

Ora è arrivato il seguito e si tratta di una miscela ideale di vecchie trovate e di una dose generosa di novità. Ci sono più mini-giochi, più tavole, più personaggi e più opzioni, compreso un nuovo sistema per gli oggetti che ci consente di immagazzinare vari elementi speciali per utilizzarli in seguito per mettere i bastoni tra le ruote agli avversari. Insomma, c'è tutto l'originale più un buon 50% in più, il che fa di questo gioco il divertimento ideale per le feste di fine settimana. In sostanza, se il primo Mario Party ci ha fatti divertire, quando metteremo le mani su Mario Party 2 non potremo che farcela sotto dalle risate.



INTELLIGENTE

Questo titolo supera l'originale sotto ogni aspetto. Possiamo dare addio ai giochi in cui eravamo costretti a torcere freneticamente i comandi analogici per vincere; al loro posto, ecco tecniche a base di pulsanti, molto più gradevoli, che ci eviteranno di scorticarci le mani. Avremo inoltre molte più cose da fare, come guardarci da ogni sorta di trappole inattese e scovare segreti veramente esilaranti. Il primo gioco era grandioso, ma questo seguito è quanto di più perfetto si possa desiderare in termini di opzioni a più giocatori. Solo, non speriamo di divertirci troppo se ci giocheremo da soli: per sfruttarlo al meglio non potremo fare a meno di tre o quattro persone in carne e ossa.



IL MEGLIO

È pazzesco immergersi con il joystick in pugno in questi giochi secondari. È difficile immaginare qualcosa di più bizzarro, folle e frenetico.



▲ Kong, Mario e Yoshi si gettano in pista in questo gioco di ballo in 3 contro 1 nella discoteca privata di Peach.



▲ Questa è Horror Land... ma che dire di quei cappelli a punta? Luigi si rende conto o no di assomigliare a Link?

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Mario Party	84%
Bomberman	76%
Bomberman 64	70%
Elemental Gimmick Gear	72%
Teku Teku Angel	68%
Rune Jade	66%



il giudizio

GRAFICA I giochi da tavolo sono più vasti, più tosti e molto più numerosi.

GIOCABILITÀ Il valore della modalità a più giocatori è fuori discussione: proviamolo con gli amici.

LONGEVITÀ È il gioco da festa definitivo, perciò difficilmente riusciremo ad annoiarci molto presto.

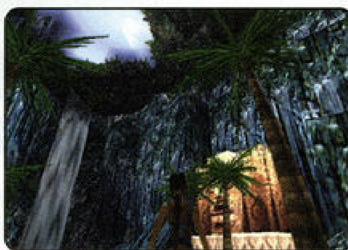
Eccezionale. Più mini-giochi di quanti potremmo desiderarne, con un'azione a più giocatori tra le più favolose di ogni tempo.

Voto 88%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: CORE DESIGN | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Tre avventure **Tomb Raider più vari extra...** al prezzo di un unico gioco? **Bene, bene!**

Tomb Raider: The Trilogy



Tutto compreso!

Non un Tomb Raider, né due Tomb Raider... ma tutti e tre i Tomb Raider in una sola confezione!



Troveremo qui Tomb Raider 1, 2 e 3 ma nessuna delle espansioni tipo Tomb Raider 2: The Golden Mask.

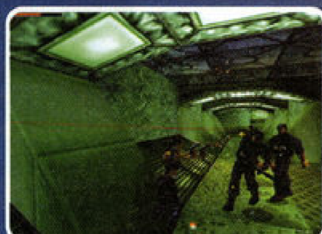
Ci sono anche degli extra, come un tappetino per il mouse di Lara e una mappa da collezione che mostra i viaggi di Lara per il mondo.



Impossibile acquistare di meglio a proposito di Lara: ecco tutto. Il pacchetto comprende Tomb Raider 1, 2 e 3, più vari bonus... tra cui un tappetino per il mouse! Il primo Tomb Raider è uscito nel '96, ma anche giocandoci ora potremo goderci alcuni momenti davvero intensi. Lo stesso dicasi per Tomb Raider 2 e 3. Solo per completarne uno occorrono dei mesi! La grafica non sarà all'altezza degli standard odierni e i comandi saranno forse un po' frustranti, ma i primi titoli di Lara non possono definirsi altrimenti che dei classici.



Facciamoli fuori tutti!



Lara non sarà affascinante come nel quarto capitolo della serie, ma sarà difficile che ce ne accorgiamo quando ci troveremo nei guai fino al collo.

il giudizio

GRAFICA La grafica non è all'altezza degli standard odierni: parte dei titoli è vecchia di oltre quattro anni.

GIOCABILITÀ I comandi sono frustranti e rischieranno di darci delle noie, ma Lara si muove come nessuno.

LONGEVITÀ Ci metteremo settimane prima di battere il demone ragno al termine di Tomb Raider 3.

Un paradiso per gli appassionati di Tomb Raider e per tutti coloro che non hanno mai provato la serie... con l'aggiunta di gingilli extra!

Voto 85%

IN USCITA A: GIUGNO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: KCET | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GDR | GIOCATORI: 1

Konami ci ha preparato **il seguito di** uno dei giochi di **ruolo strategici** meno noti **da queste parti.**

Vandal Hearts 2: Heavenly Gate

All'attacco!

Vandal Hearts 2 utilizza un nuovo sistema di combattimento denominato "Dual Battle System" che permette agli avversari computerizzati di muoversi durante il nostro turno. Lo schermo si divide a metà, permettendoci di vedere i movimenti dei nemici durante il nostro attacco. La cosa funziona nella maggior parte dei casi, ma a volte rende frustrante l'elaborazione di un piano di attacco.



Il nemico fa le sue mosse sul lato sinistro dello schermo, mentre noi facciamo lo stesso sul lato destro.



Tutti i personaggi e la maggior parte dei nemici dispongono di notevoli incantesimi.



Ci servirà del tempo per giocare con un titolo di questo tipo. Molto tempo. Per fortuna, avremo in cambio un'esperienza decisamente piacevole, se abbiamo la pazienza necessaria per arrivare alla fine. Vandal Hearts 2 ha una trama avvincente e un ottimo sistema di combattimento, anche se in passato ha subito una dura concorrenza da titoli come Final Fantasy Tactics di Square. Le cose non sono cambiate, nel senso che il gioco continua a non essere all'altezza di Final Fantasy Tactics. Detto ciò, potremo sbizzarrirci con i dettagli strategici, che scopriremo tra un combattimento e l'altro. Combattimenti a parte, il principale difetto di Vandal Hearts 2 è la sua grafica. Forse gli appassionati di giochi di ruolo non si preoccupano troppo delle immagini, ma l'animazione dei personaggi fa pensare più alle console del passato che alla PlayStation. Tutto ciò si riassume in un titolo che difficilmente attirerà nuovi sostenitori. Un gioco di ruolo di strategia decente, ma non eccezionale.







Uno dei primi incantesimi che otterremo è il Thunderbolt, che funziona alla grande contro i nemici più deboli. La nostra magia diventerà più potente quanto più la utilizzeremo

il giudizio

GRAFICA Animazioni scadenti e colori limitati, ma non mancano gli incantesimi entusiasmanti.

GIOCABILITÀ Il sistema di combattimento funziona bene, rendendo l'azione avvincente ed esaltante.

LONGEVITÀ Per completarlo ci vorranno secoli ma difficilmente lo prenderemo in mano una seconda volta.

È un acquisto d'obbligo per gli appassionati di giochi di ruolo strategici. Vandal Hearts 2, però, è solo un assaggio di ciò che questo genere offre.

Voto 80%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 113.300 | SVILUPPATORE: CAPCOM | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: G-CON | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SPARATUTTO | GIOCATORI: 1

Bang... e gli zombi vanno al tappeto! Questa volta, però, **si tratta di una specie** di tiro a segno.

Resident Evil Survivor

Aaah... mamma! Dov'è il mio collutorio?

Ma chi sono io?!

Ho addosso una bella giacca a vento, quando mi vedono tutti scappano o mi aggrediscono e secondo il mio diario ho fatto fuori a pistolettate un sacco di gente. La verità fa male a volte...

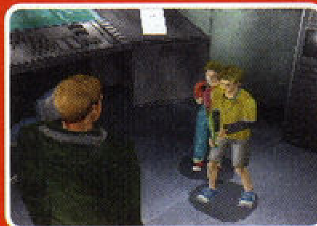


▲ Ecco l'enigma di tutto il gioco. Dovremo cercare di capire chi siamo dopo aver perduto la memoria in un brutto incidente in elicottero.

October 10th

Last night, a group of guinea pigs confined in the prison escaped, took weapons, and caused a riot. The guinea pigs who were responsible for the incident were all shot to death by myself, but it will cause a lot of trouble if Umbrella headquarters becomes aware of this.

▲ Troveremo un diario che crederemo sia nostro. Leggendolo scopriremo di aver ammazzato un sacco di persone innocenti... ahi-ahi!



▲ I bambini "sentono" il male, lo sanno tutti: questi due non si lasciano per nulla impressionare dal nostro invito a "venire a vedere dei cuccioli".

Lacrime di coccodrillo?

Ecco un richiamo al secondo Resident Evil, quando queste due valigie semoventi emergono ondeggiando dall'acqua.



▲ Mai sorridere a un coccodrillo: potrebbe fraintenderci e cercare di assaggiarci.



▲ Non c'è un sistema "intelligente" per cavarsela: tiriamo fuori la nostra arma più potente e spariamo!



▲ Una volta sbarazzatici del primo coccodrillo, filiamo prima che salti fuori l'altro.



Resident Evil è un gioco mortalmente favoloso... forse perché le sue star sono i morti viventi.

Ogni volta che cominciamo a trovare un po' noioso il compito di sparare agli zombi, ecco che Capcom riesce di nuovo a farci divertire e appassionare. È come se avesse dei poteri magici o qualcosa del genere. Purtroppo non c'è traccia di magia in Survivor.

GIÙ, ZOMBI

È un vero peccato, perché l'idea di partenza era davvero esaltante. Pensiamo un po': un gioco di tiro a segno controllato con una pistola alla Resident Evil. Insomma, una specie di House of the Dead, ma con tutta l'atmosfera e la credibilità di Resident Evil. In realtà, definire questo titolo un gioco di tiro a segno non è del tutto esatto. Si tratta di un titolo di tiro a segno... Il che significa che si tratta di un gioco di avventura in prima persona in cui si utilizza una pistola G-Con per spostarsi e far fuori tutti i cattivi.

OK, LA PISTOLA... E POI?

Dunque, un minimo di innovazione c'è. Potremo spostarci e sparare con la G-Con... ma è tutto qui. Avremo a disposizione un pulsante di azione per aprire porte e raccogliere oggetti, ma quanto a funzioni un po' più complesse... niente da fare. Nello sforzo di introdurre un nuovo sistema di comando, Capcom si è

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Resident Evil	93%
Resident Evil 2	93%
Resident Evil 3	94%
Resident Evil Code: Veronica	90%
Dino Crisis	93%

In due è meglio!

Le cose si fanno complicate quando i mostri più tosti, tipo gli Hunter e i cani-zombi, cominciano ad apparire a coppie. Diversamente però che negli altri Resident Evil, qui le munizioni non scarseggiano.



▲ Tutto inizia ad andare storto quando questa coppia di brutti musi ci scambia per un bel gelato... insomma, sono Licker.



▲ Cosa si ottiene incrociando uno zombi scorticato con un ragno? Facile: uno zombi scorticato morto e un ragno morto. Alla larga dal Survivor.



▲ Brutto affare quando due Tyrant ci attaccano in coppia. Per fortuna, restano lì impalati come due scemi.

Tenere le distanze!

Questi zombi non capiscono proprio il concetto di "spazio personale". Ce li ritroveremo ad alitarci sulla faccia sbavandoci dappertutto. Che schifo.


▲ Un ragno visto in prima persona: la visione più orrenda nel mondo dei videogiochi, a parte il nostro vicino di casa che gioca a Ridge Racer 5 nudo.


▲ Accidenti, non avremmo dovuto indossare quell'enorme maglione 100% pura lana. Questa tarma ha tutta l'intenzione di assaggiarlo.


▲ Prendi questa, Hunter! Oooh, la granata in piena pancia non sembra fargli nemmeno il solletico. Probabilmente si tratta del mostro più pericoloso.

IL MEGLIO


Scaricare tutto il nostro stress e le nostre frustrazioni vuotando il caricatore addosso a uno zombi inerme.



I fatti

Tutto ciò che dobbiamo sapere...

Personaggi giocabili	1
Armi	8
Mostri	Tanti
Segreti	È un segreto...


▲ Cos'è quella cosa orrenda, con otto zampe, un sacco di peli, che è meglio schiacciare sotto un piede? Esatto... l'intelligenza artificiale. Nel gioco troveremo anche dei grossi ragni da sezionare per le nostre ricerche scientifiche.

purtroppo legata le mani da sé in termini di possibilità nell'azione di gioco vera e propria.
Si potrebbe obiettare che nemmeno nei precedenti Resident Evil c'era gran che da fare, a parte raccogliere oggetti e aprire porte. È vero, ma a pareggiare il conto c'erano gli enigmi più che decenti; inoltre, questi giochi potevano contare sul loro aspetto, sempre ottimo grazie agli sfondi renderizzati.

BANG BANG, SEI MORTO

Resident Evil Survivor, però, ha un ambiente tridimensionale e la potenza della PlayStation non si dimostra all'altezza dell'esame a distanza ravvicinata reso possibile dalla visuale in prima persona. Si vede ogni singolo pixel e l'aspetto generale è decisamente mediocre. A un inevitabile confronto con House of the Dead 2, Resident Evil Survivor impallidisce.

D'accordo, il paragone è un po' sleale perché House of the Dead 2 è un titolo per Dreamcast, ma in ogni caso Resident Evil Survivor ha un aspetto deludente e non ha nulla a che vedere con il marchio Resident Evil.
Un'altra cosa che non c'entra nulla con Resident Evil è il nostro personaggio. A quanto pare, Capcom si è divertita a darci le sembianze di una ragazza in minigonna finché la prospettiva era in terza persona; ora che non possiamo

> "... Le imitazioni non sono mai gran che. Per ogni prodotto di successo c'è sempre una brutta copia ed è proprio questo il caso..."

più vederci, però, eccoci trasformati in un certo Vincent... ammesso che si chiami così.
Il tipo in questione perde la memoria in un incidente in elicottero e sa soltanto che "deve sopravvivere".

L'UOMO DEL MISTERO

Sebbene questo mistero costituisca una gradevole novità rispetto alla solita trama, la serie Resident Evil aveva già una bella storia pronta, sviluppata lungo i vari titoli. A noi interessa sapere dei Redfield, scoprire se Barry era soltanto stupido e verificare se per caso non sia possibile combattere il virus T con una semplice aspirina e un po' di riposo. È un po' scioccante, quindi, trovarsi alle prese con questa specie di imitazione, soprattutto perché le imitazioni non sono mai gran che: per ogni prodotto di successo c'è sempre una brutta copia e a quanto pare, è questo il caso.

Il solito!



▲ Ci sono tutti i tipici dettagli alla Resident Evil, compresi i vari vasi con piante curative. Rieccoci...



▲ Non dovremo cercare molto i vari indizi: di solito sono in bella vista negli angoli.



▲ Niente contenitori-inventario: dovremo mettere tutto in tasca.

A volte ritornano

Ehi, guarda! Sono loro. Impossibile pensare a un titolo Resident Evil senza i nostri beniamini... gli zombi.


▲ Sorpresa! Ti ho sparato... e adesso ti sparo di nuovo! Non te l'aspettavi, eh?


▲ Oh, stavolta ti sei portato gli amici, ma io ti sparo, ti sparo lo stesso!

▲ Dopo un po' proveremo un po' di pietà per loro, ma... continuiamo a sparare!

Arma letale

All'inizio avremo una minuscola pistola che farebbe ridere qualsiasi pistolero che si rispetti. Con un po' di pazienza e tenacia, però, riusciremo a mettere insieme un notevole arsenale. Tra le armi ci sono lanciagranate, fucili e Magnum.



La pistola normale ha munizioni illimitate, ma faremo bene a procurarci qualche pezzo più serio, come il possente lanciagranate.



Un fucile nella doccia? Sì! È l'arma migliore contro i mostri più agili, perché non ci obbliga a mirare con precisione.



Sezione volti nuovi...

Oltre ai soliti sospetti, avremo la possibilità di impallinare anche qualche nuovo personaggio.



Questi sono gli "uomini delle pulizie" di Umbrella, che arrivano per far sparire il macello degli zombi...



Questi simpaticoni tornano alla ribalta da Resident Evil 2. Usiamo il nostro pollice verde... per farli fuori.



Questi orrendi zombi pelandroni non hanno nemmeno la dignità di vestirsi al mattino.

A SPIZZICHI E BOCCONI

Sarebbe logico sperare almeno in un'azione di gioco entusiasmante. Quella che abbiamo di fronte, però, assomiglia decisamente a una miscela annacquata di tutti gli elementi che hanno reso grande la serie, come enigmi, immagini e filmati. Di conseguenza, il gioco punta soprattutto sull'elemento del tiro a segno. Benché House of the Dead 2 avesse i suoi problemi, almeno rendeva divertente il tiro agli zombi. Colpito da una pallottola, il cranio dello zombi si spaccava permettendogli di abbronzarsi il cervello. Puntando alle braccia e alle gambe era possibile farle saltare via. Insomma, era meno una questione di tiro a segno e più una specie di vivisezione. In Resident Evil Survivor, invece, si tratta solo di sparare agli zombi. Scorre un po' di sangue, si sente qualche grugnito e lo zombi crolla lentamente a terra fingendosi morto. Poi, quando si accorge che non la beve nessuno, si rialza in piedi, si becca qualche altra pallottola e va di nuovo al tappeto. Allegria... Le cose diventano un po' più toste quando appaiono hunter e licker, ma malgrado tutto il loro potenziale minaccioso e aggressivo, la scadente animazione ci rende davvero difficile entusiasmarci.

QUESTIONE DI TECNOLOGIA

Un'idea interessante e intelligente c'è e tenta invano di emergere nel gioco, ma viene bloccata dai limiti della tecnologia impiegata. La modalità in prima persona al termine di Resident Evil Code: Veronica ha dimostrato che questa serie può essere in tre dimensioni senza perdere nulla in termini di qualità; forse, quindi, Capcom avrebbe fatto meglio a scegliere una console della nuova generazione. Qui, invece, abbiamo un gioco che sembra fatto con i ritagli dei precedenti Resident Evil. È un peccato assistere al fallimento di un'idea nuova.



Il guaio è che quando gli zombi si avvicinano l'unica cosa spaventosa è la loro grafica scadente.

E questo chi è?

Buona domanda... Potrebbe essere noi, oppure noi potremmo essere lui. Oppure potrebbe essere qualcun altro... o magari siamo fratelli o simili. Quel che è certo è che è un po' nervoso e non sembra felice di vederci. Insomma, chi siamo?!



Mamma! Sto sanguinando! E la cosa peggiore è che sono vestito di bianco e non è nemmeno estate.

Dev'essersi offeso...

Credevamo di aver eliminato il grande boss e invece sparandogli addosso siamo solo riusciti a farlo arrabbiare...



Ehi, che classe, davvero notevole quella roba alla Yul Brynner...

Le cose iniziano a farsi un po' più toste quando lo centriamo con qualche granata. Cos'è quella roba verde?

il giudizio

GRAFICA Quasi decente, ma non proprio; in ogni caso, evitiamo di avvicinarci troppo ai mostri.

GIOCABILITÀ La classica scintilla alla Resident Evil manca; la novità si esaurisce in fretta...

LONGEVITÀ Ci sono vari percorsi diversi nel gioco; la longevità, quindi, non gli manca.

Un tentativo malriuscito di mescolare due tipi di giochi che, separatamente, funzionavano benissimo. Farà una brutta fine.

Voto 66%



IN USCITA A: GIUGNO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: CURLY MONSTERS | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

I veicoli di Infogrames sfrecciano in ogni direzione, ma **hanno o no i** numeri per **prendere il volo?**

N-Gen Racing

Uno contro uno!

Nessun gioco di corse degno di questo nome può fare senza una modalità a più giocatori. N-Gen Racing ne ha due: Head-to-Head e Powerball.





La modalità Powerball è un caotico incrocio tra una rincorsa e il tentativo di abbattere l'avversario.



La modalità Head-to-Head non è male, ma saremo fortunati se riusciremo a vedere l'altro aereo durante la gara.



In modalità Head-to Head, come in quella a giocatore singolo, verremo riportati sul percorso se devieremo troppo a lungo.

Il cerchio di fuoco!



▲ Centrando i cerchi verdi aumenteremo la nostra energia, mantenendo bello pimpante il nostro velivolo.



▲ Acchiappando i cerchi arancioni potremo immagazzinare potenza da utilizzare per accelerazioni extra.

IL MEGLIO



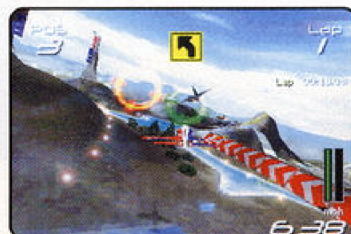
Come sempre, la notte è il momento migliore per fare sul serio. Vale anche per gli aerei.

Fin dal primo istante, N-Gen Racing sembra avere le idee molto chiare. Non appena il gioco parte, la telecamera si sposta rapidamente dalle ruote in movimento di una potente macchina sportiva, accarezzandone le forme imponenti al ritmo incalzante della colonna sonora, per poi inquadrare una squadriglia di jet che la seguono, lasciando la macchina immersa nel fumo degli scarichi.

Perciò, le intenzioni sembrano essere chiarissime: la gente ama i giochi di corse, le corse si basano sulla velocità, gli aerei sono più veloci delle macchine, quindi una corsa di aerei è senz'altro la scelta migliore. Il che è giustissimo in teoria, ma nei suoi dieci anni di vita la PlayStation non è ancora riuscita a disporre di un gioco di volo convincente e di successo, fatta eccezione per Wipeout. Se consideriamo, invece, l'elevato numero di giochi di corse automobilistici di successo in circolazione, viene da chiedersi che razza di idea abbia avuto Infogrames.

SUPERSONICO

La risposta non tarda ad arrivare, comunque, perché risulta ben presto evidente che la squadra Curly Monsters, comprendente anche elementi che hanno lavorato su Wipeout, non ha certo tenuto il paraocchi nei confronti degli altri titoli di corse nello sviluppo di questo gioco. Fin dall'istante in cui prenderemo posto nell'abitacolo di uno dei 40 jet a disposizione, fino a quando saremo in grado di padroneggiare tutti i 14 circuiti autentici, potremo goderci una colossale colonna sonora techno in grado di far impallidire perfino Wipeout. Quando poi cominceranno ad arrivarci i quattrini dalle varie corse e avremo la possibilità di potenziare o sostituire il nostro velivolo, ci sembrerà di vedere Gran Turismo dietro ogni angolo. Purtroppo però N-Gen Racing



▲ È il tricolore francese o quello olandese? In ogni caso, bella l'ombra proiettata dal nostro jet, no?



▲ Uno dei problemi di N-Gen Racing è la limitata sensazione di contatto con gli avversari.



▲ Jensen Canyon è un percorso di prova, ma di sicuro non avrebbe molto senso economico costruire grattacieli lassù.

computer store



I NOSTRI PUNTI VENDITA

CS GIOVE EXPLORER 3667





CS GIOVE Explorer 3667

667 MHz

- Telaio Medium Tower ATX
- **Processore Intel® Pentium® III 667 MHz**
- Scheda madre **bus 133 MHz** e controller **ULTRA ATA/66** integrato nel Chip Set VIA
- 64 MByte memoria sincrona
- Disco Fisso **13 GB Ultra ATA/66**
- Scheda grafica **RIVA TNT2 AGP 4X con 16 MByte**
- **Lettore CD-Rom 48X**
- Scheda audio **Sound Blaster** compatibile
- **Modem fax 56Kflex e V.90** + abbonamento Internet 1 anno
- **Sistema Operativo Microsoft® Windows® 98**
- Monitor opzionale
- Tastiera + mouse Logitech® a 3 tasti

Lit. 1.999.000 (€ 1032.40) IVA Compresa

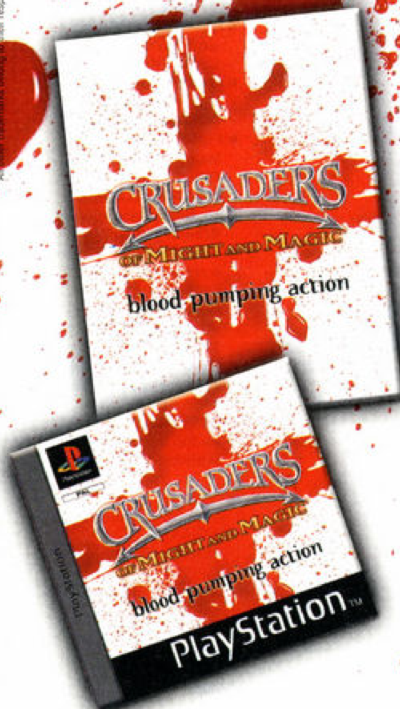
- **AREZZO (Sansepolcro)**
  via Niccolò Aggiunti, 78
  0575-735.890
- **ASCOLI PICENO (FERMO)**
  via C. da Mossa, 45
  0734-226.040
- **BERGAMO**
  via Noli, 10/b
  035-236.309
- **BOLOGNA**
  viale Silvani, 12/a
  051-552.306
- **BRESCIA**
  via Corsica, 231
  030-242.5939
- **BRINDISI (OSTUNI)**
  via V. Emanuele II, 174
  0831-305.867
- **CAGLIARI**
  via Simeto, 13
  070-272.097
- **COMO**
  via G. Bruno, 3
  031-540.096
- **FIRENZE**
  via Landucci, 5/rosso
  055-666.001
- **FOGGIA**
  c.so Roma, 78
  0881-774.699
- **GENOVA**
  via Pisacane, 108/110 R
  010-588.999
- **LA SPEZIA**
  via G. della Torre, 99
  0187-599.458
- **LECCO**
  c.so Carlo Alberto, 17/b
  0341-369.620
- **LECCO (OSNAGO)**
  via Statale per Lecco, 6
  039-952.0110
- **MACERATA (CIVITANOVA)**
  via Martiri Belfiore, 77 (ss 16)
  0733-819.021
- **MILANO**
  via Porpora, 152
  02-269.644.66
- **MILANO (SEGRATE)**
  via Morandi, 1/D
  02-269.644.66
- **PADOVA (ALBIGNASEGO)**
  largo degli Obizzi, 6
  049-862.6689
- **PERUGIA**
  via della Pallotta, 2/b/3
  075-583.7945
- **SASSARI (OLBIA)**
  via Galvani ang. Galilei
  0789-574.44
- **TREVISO (MONTEBELLUNA)**
  p.zza J.Monnet, 10
  0423-619.841
- **VARESE**
  via Cavour, 35
  0332-234.614
- **VARESE (SARONNO)**
  v.le Rimembranze, 18/20
  02-962.1678
- **VICENZA (SCHIO)**
  via Pio X, 3
  0445-531.904

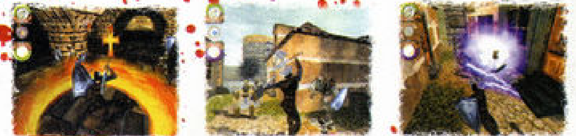
- **Prossime Aperture:**
  MILANO (CINISELLO B.)
  SASSARI
  ROMA
  TORINO
- **Chiamare: 02-269.644.66**

computer store

www.computerstore.it

Unisciti alla crociata e combatti.
Per cosa?
Rispetto?
Onore?
Valore?
No. Per Vendetta.
Solo Vendetta.





CRUSADERS
OF MIGHT AND MAGIC

blood pumping action

3DO







Che vista!

Giocare a N-Gen Racing è come vedere un film al cinema? Beh, è importante scegliere la visuale adatta, altrimenti non riusciremo a goderci l'esperienza. Premiamo Select e scegliamo tra le seguenti possibilità.



▲ La visuale in prima persona è quella standard. Da scegliere solo se siamo stufi di vincere o se aspiriamo alle vertigini.



▲ Vedere l'abitacolo intorno a noi è rassicurante, ma i montanti rischieranno di distrarci inducendoci a curve imbarazzanti.



▲ La cara visuale in terza persona ci permetterà di totalizzare tempi favolosi fin dall'inizio. Strano a dirsi, con questa visuale il gioco prende un po' più di vita.

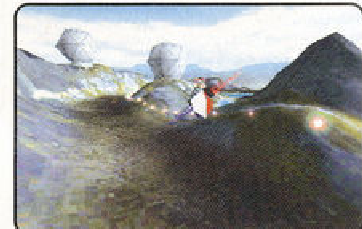
I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Aerei	40
Circuiti	14
Armi	2
Miglior aereo	Himat V-Spec



▲ Per quanto splendidi siano i panorami, si rischia di perdere di vista gli altri piloti in mezzo a questa grafica.


▲ Giocando con N-Gen Racing ci si rilassa al punto di addormentarsi. È tutto così tranquillo e piacevole...

non è all'altezza del confronto. Le due modalità di gara, Arcade e N-Gen, non offrono la dimensione epica di Gran Turismo e la scelta degli aerei non è sufficiente a mantenere elevato l'interesse per molto tempo. Le opzioni a due giocatori, Powerball e Head-to-Head, sono appena accettabili: la prima è un bizzarro gioco del gatto col topo, la seconda la solita corsa di gruppo.

MACCHINE VOLANTI

Ci sono quattro classi di aerei in offerta, dalla classe Trainer a quella X-Fighter; per qualificarci per i campionati di ciascuna classe dovremo totalizzare un determinato tempo. La promozione dall'aereo da allenamento a quello da combattimento è significativa, dal momento che ci offrirà non solo un velivolo più veloce, ma anche la possibilità di punzecchiare i nostri avversari con armi decisamente toste. Se N-Gen Racing ha un problema, tuttavia, si tratta proprio della velocità degli aerei: il fatto è che non sembrano abbastanza veloci. Probabilmente ciò è in parte dovuto alla struttura delle arene di gara. Wipeout 3 sembra velocissimo perché i circuiti sono zeppi di curve strette, si trovano spesso al chiuso e non consentono mai una visuale molto estesa. I percorsi di N-Gen Racing invece si snodano attraverso valli e fiumi; sebbene la visuale possa forse riprodurre quella dei piloti da caccia, per quanto improbabile questo ci sembri, il fatto è che non è all'altezza di ciò che troviamo in altri titoli per PlayStation con veicoli più veloci. N-Gen Racing dimostra che le gare di aerei sono divertenti, ma che quelle a base di macchine sono molto meglio.



Non allontanarti dalle luci, amico mio.

> ... La gente **ama i giochi di corse**, le corse si basano sulla velocità, **gli aerei sono più veloci e quindi meglio gli** aerei...

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Wipeout	91%

Macchine volanti


▲ All'inizio saremo a bordo di un velivolo da addestramento, ma non dovremo rimanerci a lungo.



▲ I caccia, ecco quello che vogliamo. Velivoli un po' più rapidi e provvisti di armi micidiali.



▲ Ed ecco il numero uno. Abbiamo da parte un quarto di miliardo? Non è particolarmente grandioso, però.

il giudizio

GRAFICA Assolutamente accettabile: dà senz'altro la sensazione di trovarci in volo.

GIOCABILITÀ Un po' scarsa, con elementi di combattimento non molto chiari.

LONGEVITÀ Se l'idea di pilotare un aereo ci fa sognare apprezzeremo questo gioco.

N-Gen Racing è un titolo accettabile, ma è rovinato dall'assenza di sensazione di velocità e dal sistema di combattimento.

Voto 70%

Rivediamoci al volo!

Oltre a tutti gli altri elementi obbligatori in un gioco di corse, N-Gen Racing presenta anche una sua modalità replay.



▲ Purtroppo il gioco calca molto la mano sui replay, che a quanto pare sono il suo vero succo.

▲ Alcune delle inquadrature sono quantomeno originali. Divertenti, comunque.

▲ Speriamo di trovarci a bordo di un jet che proceda alla stessa velocità nella stessa direzione.





IL PARADISO DEI PORTATILI

Ecco gli ultimissimi titoli per le console portatili Game Boy Color e **Neo Geo,** riuniti insieme in **una rubrica speciale.**

SVILUPPATORE: THQ EDITORE: TORUS GIOCATORI: 1

Yoda Stories

GAME BOY COLOR

Un sogno che diventa realtà: vestire i panni di Luke Skywalker ed essere spediti incontro all'avventura dal grinzoso sapiente Yoda... L'unico problema è che NON saremo Luke Skywalker, ma un minuscolo e sgraziato personaggio che trotterella attraverso aree di gioco scadenti, in una specie di Zelda dei poveri.

Le nostre avventure sembrano consistere o nello spostare ogni roccia della mappa nella speranza di trovare la solita chiave, o nell'affrontare con una improbabile spada laser dei cattivi brutti quanto noi. In sottofondo, il tema di Guerre Stellari martella; inoltre, non potremo salvare il gioco a metà partita. Insomma, impossibile giocarci sull'autobus a meno che la corsa non duri tre ore.






35%

SVILUPPATORE: RED ORB EDITORE: MATTEL GIOCATORI: 1

Wings Of Fury

GAME BOY COLOR




Ecco un'idea per gli sviluppatori di titoli per il Game Boy: basta sfornare giochi di piattaforme e provate invece a riesumare i successi dei computer degli anni '80 che attualmente languiscono sui più nostalgici siti Internet.

Wings Of Fury risale all'epoca dell'Apple 2, un antico progenitore dell'iMac, ma è ancora divertentissimo. Si tratta di volare a bordo di un F-6F Hellcat sopra il Pacifico durante la seconda guerra mondiale, ingaggiando duelli con gli Zero e bombardando le basi giapponesi. È a metà tra uno sparatutto e una simulazione di volo, perciò dovremo preoccuparci anche delle nostre scorte di carburante. La grafica è elementare, ma con le 15 missioni di difficoltà crescente che potremo affrontare si presenta come il gioco tascabile ideale.

76%

SVILUPPATORE: KONAMI EDITORE: KONAMI GIOCATORI: 1

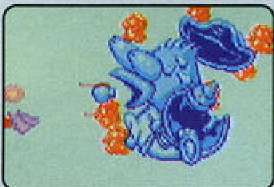
Konami GB Collection Vol 2

GAME BOY COLOR

Questa favolosa cartuccia contiene quattro classici Konami di varie annate e dal fascino variabile. C'è Frogger, l'antico gioco in cui si deve condurre una rana attraverso la strada e poi attraverso il fiume: patetico nella sua semplicità, ma pur sempre divertente per riempire un paio di minuti liberi.

C'è poi Track And Field, l'originale titolo atletico per pigiatori di pulsanti. Comprende soltanto cinque eventi e se ci giocheremo sul treno faremo una figura davvero barbina. Segue l'improbabile Block Game, un'oscura imitazione del Tetris che avrebbe fatto meglio a rimanere oscura del tutto... Il pezzo forte, però, è Parodius, un surreale, delizioso e irresistibile sparatutto a scorrimento laterale apparso per l'ultima volta sul GB anni e anni fa. Parodius vale da solo l'acquisto della cartuccia...





89%

SVILUPPATORE: KEMCO EDITORE: INFINITE VULTURES GIOCATORI: 1

Déja Vu 1 & 2

GAME BOY COLOR




Ci va di prenderci una pausa da tutto quel saltare e sparare? Deja Vu è un'intelligente avventura "punta e clicca" che metterà alla prova la nostra materia grigia più che i muscoli delle nostre dita.

Vestiremo i panni di Ace Harding e al nostro risveglio scopriremo di non avere idea di chi siamo e di dove ci troviamo. Vagando qua e là ed esaminando, aprendo, utilizzando e mettendo da parte oggetti vari, apprenderemo gradualmente di essere stati accusati di un omicidio che non abbiamo commesso. La grafica è decisamente ricca di atmosfera, gli enigmi sono tosti e la cartuccia contiene due avventure, una ambientata a Chicago e l'altra a Las Vegas. Quando le avremo completate potremo sempre scambiare la cartuccia con un nuovo gioco.

70%

È GIÀ IN EDICOLA A SOLE 9.900 LIRE







- UN GIOCO COMPLETO
- DUE CD-ROM
- 144 PAGINE DI RIVISTA
- 8 FANTASTICI DEMO TUTTI DA GIOCARE

IL MIO CASTELLO EDITORE

SVILUPPATORE: THQ EDITORE: TORUS GIOCATORI: 1

Dive Alert









Ci vuole una mente particolarmente aperta per apprezzare i giochi di ruolo per Neo Geo Pocket. Biomotor Unitron è bizzarro e Dark Arms decisamente paradossale.
Dive Alert non fa nulla per invertire questa tendenza: si tratta di un gioco di ruolo in cui, nei panni del capitano di un sommergibile Systematic Armoured Submarine, dovremo percorrere un futuribile mondo sommerso nel tentativo di raggranellare i 99.999.999 punti che ci frutteranno un posto sicuro su Terra, una città computerizzata. Trascorreremo metà del tempo costruendo il nostro sottomarino e sostenendo lunghe conversazioni con altri personaggi. Per il resto, staremo davanti allo schermo del sonar e percorreremo la nostra rotta attraverso l'oceano.

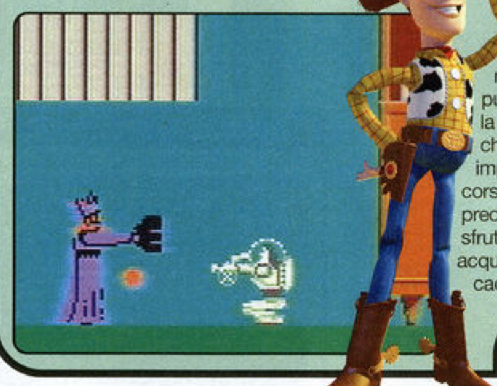
81%

SVILUPPATORE: TIERTEX EDITORE: DISNEY GIOCATORI: 1

Toy Story 2



Mettendo una licenza cinematografica nelle mani dei programmatori del Game Boy, di norma si ottiene in cambio un gioco di piattaforme. Niente di emozionante, quindi, nell'apprendere che in Toy Story 2 vestiremo i panni di Buzz Lightyear, impegnato a correre, saltare e sparare schermata dopo schermata attraverso uno scenario del tutto prevedibile.
Ci si aspetterebbe almeno che ormai questa gente avesse imparato come si produce questo tipo di giochi, ma i comandi di Toy Story 2 sono come minimo terrificanti. Il pulsante B controlla sia la corsa sia il salto, il che rende praticamente impossibile saltare in corsa con la minima precisione. Se vorremo sfruttare appieno il nostro acquisto potremo dare la caccia ai bonus.



43%

SVILUPPATORE: CRAWFISH EDITORE: RED STORM GIOCATORI: 1

Tom Clancy's Rainbow Six



Il premio per il titolo tascabile più ambizioso spetta questo mese a Crawfish Interactive, che è riuscita nel difficile compito di stipare Raibow Six, il complesso gioco per PC dedicato alle forze speciali, in una minuscola cartuccia per il Game Boy.
La grafica 3D è scomparsa, ma tutto il resto è rimasto. Dopo aver scelto ed equipaggiato una squadra di otto agenti, dovremo suddividerli in gruppi e dirigere i loro spostamenti attraverso una mappa. Alla fine ci dirigeremo verso l'ambasciata o altrove e potremo guidare un gruppo a nostra scelta all'attacco contro i terroristi. Purtroppo, l'assenza del 3D significa anche nessuna tensione o entusiasmo. Il che ci lascia con un lento sparatutto che richiede doti di pazienza sovrumane.



55%

SVILUPPATORE: SNK EDITORE: SNK GIOCATORI: 1/2 (LINK-UP)

SNK vs Capcom Card Fighters Clash



Sulle prime, Card Fighters Clash sembra disperatamente complicato. Le regole che determinano chi vince e chi perde nei nostri scontri con i piccoli personaggi del gioco di ruolo sono davvero diaboliche. Dopo un paio di tentativi, però, la cosa inizia ad avere senso; avremo inoltre un aiuto a portata di mano, nel caso ci dimenticassimo cosa siano una carta AC o un attacco Unite 2.
Ci sono centinaia di carte da raccogliere, tutte ispirate a personaggi SNK e Capcom: esistono due versioni del gioco, dedicate a entrambi i gruppi. Inoltre, potremo collegarci agevolmente con i nostri amici, giocando contro di loro e scambiando i vari oggetti.

90%



IN USCITA A:	FORMATO: PC	SVILUPPATORE: LOOKING GLASS	CARATTERISTICHE: NESSUNA	GENERE: AZIONE
ORA	PREZZO: L. 99.900	EDITORE: EIDOS	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1

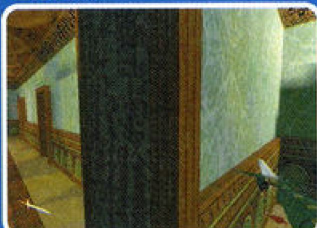
Benvenuti, Metallica **e Iron Maiden...** il seguito di **Thief** fa omaggio a questi **grandi nomi!**

Thief 2



Siamo nei pasticci!

Sapremo di trovarci nei guai quando saremo costretti a estrarre la nostra fedele lama d'acciaio... la spada, in altre parole. Ecco come fare per trarci d'impaccio.



▲ Agitare la spada qua e là è una cosa sbagliata... specie se finiremo per assaltare una porta inoffensiva. Una figuraccia, per dei ladri come noi.



▲ Allo stesso modo, non cerchiamo di usarla contro più di un avversario per volta, perché moriremmo. All'istante.



▲ Infine, fuggire sarà sempre la scelta migliore. In alternativa, potremo accecare i nemici con una bomba-lampo e farli fuori entrambi. Quanto fegato abbiamo?

Bel cadavere, amico!

Il fatto è che in Thief l'unica occasione in cui potremo dare una bella occhiata ai cattivi sarà quando li avremo fatti fuori.



▲ Questi arnesi sono stati costruiti da meccanici. Non possiamo dire come: sveleremmo la trama...



▲ Ci sono anche un sacco di umani. Ignoriamoli, a meno che siano vestiti di verde. Nel caso, facciamoli fuori.



▲ Quando Garrett va allo zoo, le cose cominciano a farsi toste, con tutte quelle scimmie... accidenti!



Non voltiamoci. Non perché ci sia qualcuno pronto a colpirci con una randellata; è solo perché anche se ci fosse, non farebbe alcuna differenza per noi. Ci stanno dando la caccia. Siamo in loro potere. È finita.

Se non altro, è questa la lezione che si impara dal seguito dell'amatissimo Thief: The Dark Project uscito nel 1998. Ci accorgeremo ben presto che non c'è coraggio o eroismo che tenga di fronte a chi si nasconde nell'ombra in attesa che l'avversario gli volti le spalle.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Flight Unlimited 3	[illegible]%
System Shock 2	93%
Thief: The Dark Project	[illegible]%
Flight Combat	[illegible]%
Terra Nova	[illegible]%

LADRI

L'idea è semplice. Malgrado il gioco si presenti come una sorta di sparatutto medievale in prima persona, il nostro obiettivo è in realtà quello di evitare qualsiasi scontro, perché siamo così fiacchi che basterebbe uno straccio in faccia per mandarci al tappeto... probabilmente. Il nostro obiettivo è in generale quello di introdurci furtivamente da qualche parte, impadronirci di un oggetto importante e quindi fuggire, assicurandoci il massimo sporco guadagno possibile. Per aiutarci in questa impresa avremo a disposizione un sacco di gingilli segreti alla Batman che ci permetteranno di distrarre e/o mettere fuori combattimento le guardie, una faretra zeppa di frecce speciali, come quelle all'acqua utili per spegnere le torce, o le frecce-corda che funzionano come utilissimi arpioni; avremo infine la nostra pressoché magica capacità di nasconderci.
A seconda del grado di oscurità nel quale saremo immersi diverremo sempre più invisibili, il che ci permetterà, se saremo abbastanza abili, di lasciare con un palmo di naso le guardie.

AUTO-PLAGIO?

Suona bene, no? Tensione e materia grigia al lavoro, no? Il fatto è che, come i

Qualcosa di strano!

In un modo che richiama in parte le scene interattive di Half-Life, spesso i personaggi saranno intenti nelle loro faccende quando ci faremo avanti. Oppure, potremo imbatterci in situazioni un po' più drammatiche...

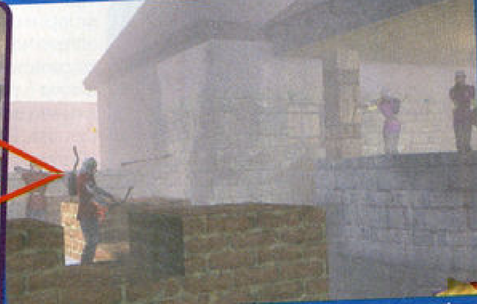




▲ Due gruppi di guardie in agguato. Stiamo per tornare indietro alla ricerca [illegible] persona, quando ci rendiamo conto che stanno discutendo...

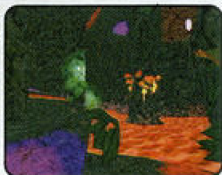


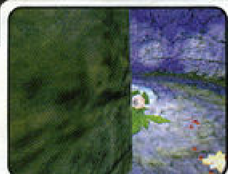
▲ ...e a quanto pare sono in disaccordo a proposito degli scrupoli morali dei loro sovrani. La discussione diventa un po' accesa...

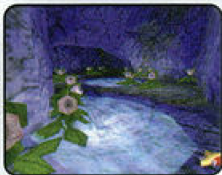


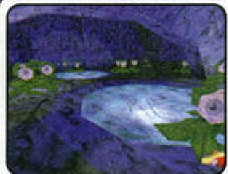
▲ ...e quindi va decisamente fuori controllo: le guardie estraggono le armi e cominciano a spararsi addosso. Beh, almeno ci risparmiano una fatica.

Ma che cavolo...?


I nostri viaggi di esplorazione attraverso le città ci condurranno in località bizzarre e meravigliose. Come questa..


Stiamo vagando qua e là, quand'ecco che all'improvviso notiamo una strana pianta occhiuta dietro l'angolo. Accidenti.


Ci impieghiamo cinque minuti per trovare il coraggio per procedere... ed ecco che ce n'è una stanza piena! Aaah!


La cosa più raccapricciante è che il loro sguardo fisso segue i nostri movimenti all'interno della caverna. Bizzarro.

Ma QUANDO siamo?!

Malgrado sulle prime possa apparire come il classico titolo "fantasy" ambientato nel passato, Thief 2 ha in realtà una bizzarra ambientazione semi-vittoriana. Elenchiamo alcuni dei più sottili anacronismi sparsi in tutto il gioco.


Beh, la freccia non è anacronistica. È solo veramente strana.


Statue giganti appese alla facciata delle chiese? Notevoli, ma improbabili.

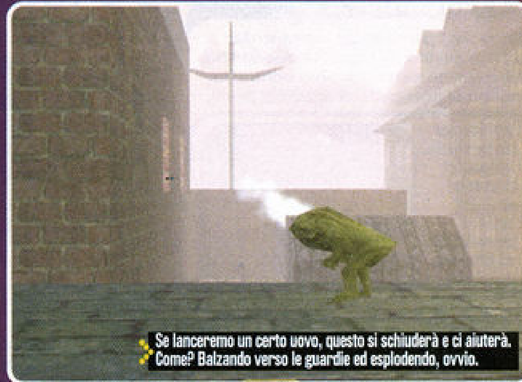
Ecco dei robot a vapore che ci daranno la caccia... brrr!



Che dire del grammofono tipo quello del nostro trisnonno?




Di questi arnesi meccanici ce ne sono di ogni dimensione e tutti ci daranno implacabilmente la caccia.


Se lanceremo un certo uovo, questo si schiuderà e ci aiuterà. Come? Balzando verso le guardie ed esplodendo, ovvio.

più acuti di noi noteranno subito, tutto ciò è esattamente quanto offriva il titolo originale. È chiaramente ovvio che se verso la fine del primo Thief stavamo cominciando ad annoiarci un po' di starcene immobili su una piattaforma in attesa che una guardia si allontanasse, nulla potrebbe invitarci a rituffarci nella stessa identica azione.

...questo gioco, anche nella seconda versione, rimane quanto di più irresistibile potremmo immaginare...

Tranne, ovviamente, il fatto che la suddetta azione è ancora quanto di più irresistibile potremmo immaginare. Se nelle precedenti versioni gli sviluppatori sembrano aver fatto qualche esperimento con il concetto di azione furtiva, commettendo qualche errore qua e là, stavolta hanno fatto praticamente ogni cosa a puntino.



BELLA VISTA

Non vorremmo però definire questo gioco come un semplice aggiornamento. Sul piano grafico rappresenta infatti un netto passo avanti, grazie alle luci colorate e agli effetti delle particelle atmosferiche; non siamo tuttavia ai livelli di capolavori grafici come Quake 3 e Unreal.

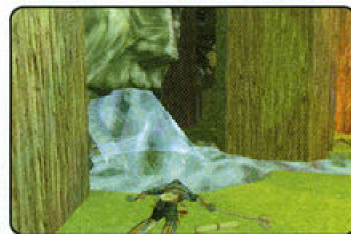
Decisamente più impressionante è il sonoro, che non ha paragoni nell'intero universo dei videogiochi. Ogni singola superficie produce un rumore diverso. Se poi aggiungiamo l'intera gamma di nuove armi speciali descritte altrove in questo articolo, la trama avvincente e alcuni personaggi veramente buffi, è chiaro che abbiamo davanti qualcosa di molto speciale. Thief rimane l'equivalente di Metal Gear Solid per i giocatori che desiderano un gioco che duri più di un misero weekend ed è più bello di quanto le parole possano esprimere. In ogni caso, finiremo comunque per innamorarcene. Garantito.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	15
Personaggi	oltre 60
Livelli di difficoltà	3
Guardie ubriache	un sacco





IL MEGLIO


Il globo-spia è il nostro attrezzo preferito. Lanciamolo sul pavimento e diamo un'occhiata.

il giudizio

GRAFICA Al motore di gioco, ormai invecchiato, si contrappone un'ottima e brillante struttura dei livelli.

GIOCABILITÀ Originalissima e ancora più equilibrata che in passato. Semplicemente deliziosa.

LONGEVITÀ I tre livelli di difficoltà aumentano decisamente la longevità del gioco.

Se abbiamo amato Thief, Metal Age ci ruberà il cuore. Se invece Thief non ci è piaciuto, abbiamo qualcosa che non va...

Voto 92%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: BIOWARE | EDITORE: VIRGIN | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PC | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

I fantastici tre

Sono tre i personaggi, ognuno dei quali provvisto di capacità specifiche, che avremo sotto il nostro controllo; ognuno si occuperà di specifici livelli.



Cominceremo con Kurt Hectic, i cui punti di forza sono i movimenti furtivi e il paracadute con cui plana sulle piattaforme.



Max ha sempre il sigaro in bocca e ha un'arma in ogni zampa... un cagnolino che è meglio lasciare stare.



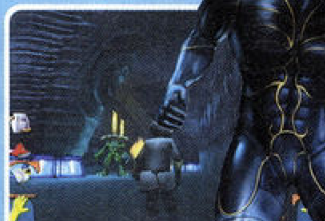
Doc Hawkins è il classico cervellone: scarsino come potenza di fuoco, ma dotato di ogni sorta di gingilli.

Scartare di lato

In MDK 2 perfino i nemici più elementari possono dare dei problemi ai giocatori meno esperti. Ricordiamo la regola d'oro: chi si sposta di lato non può essere colpito dai nemici, che non sono in grado di prenderlo di mira.



▲ Continuiamo procedendo a zigzag, forza!



▲ Il dottore dovrà sfruttare l'ingenuità dei nemici!

C'è tutto... **omicidi! Morte!** Assassinii! **E pure** i viscidi **alieni!**

MDK2

Il primo MDK era uno sparatutto in terza persona per PC e PlayStation che si è distinto in mezzo all'enorme schiera dei titoli da mezza tacca grazie alla sua intelligente azione di gioco e al suo pungente umorismo.
Il seguito, sviluppato da Bioware che ha sostituito Shiny responsabile del primo MDK, si piazza finalmente come esclusiva per il Dreamcast e ha un aspetto fantastico, al punto che ci induce immediatamente a fare cose che la vecchia PlayStation non potrebbe nemmeno sognarsi.

COMPLESSO



Sebbene dalle immagini MDK 2 possa sembrare un comune sparatutto del tipo "corri, prima spara e poi parla", per misurarsi con questo gioco è necessaria una dose sorprendente di intelligenza. Non illudiamoci, dunque: MDK 2 non è un gioco facile. Ogni volta che completeremo un livello passeremo automaticamente a controllare un altro dei tre personaggi: un bizzarro scienziato, un tipaccio con tanto di sigaro con un equipaggiamento da fare invidia all'A-Team e il nostro malcapitato eroe.

MASSICCIO

Ogni personaggio ha i suoi punti deboli e i suoi punti di forza, che dovremo sfruttare per sopraffare le orde di perfidi alieni che popolano ciascun livello. Lo scienziato, per esempio, è scarso quanto ad arsenale, ma ha la capacità di utilizzare gli oggetti che trova sparsi qua e là nel più puro stile McGuyver.
MDK 2 non è soltanto decisamente complesso ma anche molto esteso: ben dieci vasti livelli, ognuno dei quali suddiviso in cinque sezioni. Non offre quindi quell'azione di combattimento ininterrotto alla Quake di cui il Dreamcast è ancora alla disperata ricerca.

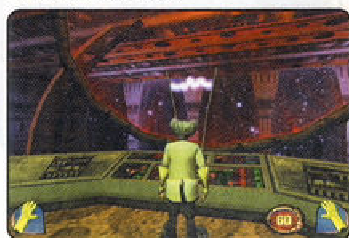
IL MEGLIO



L'uso del fucile da cecchino è fondamentale in MDK 2. Non c'è niente di più gratificante che inquadrare un bersaglio distante nel mirino.



▲ Dunque, vorrei soltanto chiarire una cosa: questa creatura NON è mio padre.



▲ Con i suoi guanti di gomma, questa creatura dalla folle zazzera è pronta a tutto.



▲ "La mamma ha lasciato a casa le merendine!".

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Baldur's Gate	87%
Tales of Sword Coast	31%
Shattered Steel	60%
Neverwinter	54%

il giudizio

GRAFICA I livelli potranno sembrare un po' monotoni a qualcuno ma la loro bellezza è innegabile.

GIOCABILITÀ Non si tratta di uno sparatutto "puro": per completarlo ci vuole molta pazienza.

LONGEVITÀ La difficoltà e le dimensioni dei livelli ci terranno occupati per mesi interi.

È splendido da vedere e presenta una combinazione di sparatorie ed enigmi. Il miglior sparatutto per Dreamcast fino a oggi.

Voto 87%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: VISUAL SCIENCES | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: PC | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

Electronic Arts sforna un altro titolo sportivo **con licenza ufficiale.** Dobbiamo **esaltarci** o fermarci ai box?

F1 2000

Azione frenetica!



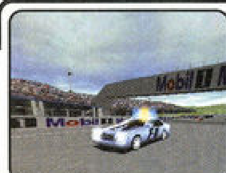
Le gomme stridono ed emettono fumo quando pestiamo sui freni per evitare la collisione con un altro veicolo.



Sono presenti tutti i tratti più celebri dei migliori circuiti del mondo, compreso questo sottopassaggio di Montecarlo.



F1 2000 consente di visionare i dettagli di una sola gara, ma dispone di una funzione per rivedere i momenti più esaltanti.



Damon Hill ha avuto dei problemi con questo nuovo modello da corsa tipo macchina della polizia.

Tipi da corsa!



Mika avrà lasciato anche un altro tipo di segni sull'asfalto dopo questa sbandata da 180 gradi...



Le macchine hanno un aspetto realistico, grazie alle livree ufficiali delle diverse case produttrici. Questo modello è prodotto da Jordan.

IL MEGLIO



Nel bel mezzo della gara, a tutta velocità, superando a tutta birra gli avversari...





La storia dei titoli Formula 1 è una storia a tinte chiare e scure, proprio come la bandiera che viene sventolata entusiasticamente per salutare il vincitore di una corsa automobilistica. F1 '97 si poteva paragonare a una fiammante Aston Martin, F1 '98 a una Lada tutta scassata, mentre F1 '99, uscito l'anno scorso, assomigliava a una Ford Granada solida ma impacciata. La nuova versione per la stagione 2000 è il primo prodotto con licenza ufficiale realizzato dalla casa produttrice responsabile di FIFA 2000; ancora una volta, Electronic Arts ha creato un titolo dall'aspetto estremamente professionale e di qualità. Ci sono anche un sacco di filmati di tutti i 17 circuiti da Formula .

SUBITO AL VOLANTE

Per fortuna, F1 2000 è anche divertente da giocare e accanto alle modalità Championship e Time Trial offre un'opzione "inizio rapido" che ci permetterà di piazzarci immediatamente al volante. Non aspettiamoci un'esperienza sul tipo di Ridge Racer, però: non potremo sfrecciare sulla pista a bordo della nostra Ferrari sperando di superare ogni curva con una derapata. Le macchine sono un po' difficili da maneggiare e ci capiterà un sacco di volte di sbandare e di schiantarci. Potremo comunque adattare il gioco al nostro livello di abilità.

CHE CARROZZERIA!

Electronic Arts è riuscita veramente a dare vita a un titolo di corse ricco di atmosfere autentiche. Avremo a



Sullo schermo appaiono le classifiche parziali, sponsorizzate da Tag Heuer, ma sono poco aggiornate.

Irvine sta per finire a capofitto contro una macchina in arrivo. Ehm... Eddie, tesoro, stai andando contromano!



Sul retro della macchina di Hakkinen c'è scritto "Mika". Sul parabrezza cosa c'è scritto, il nome del suo gatto?

Candid Camera!

Durante la gara potremo passare da una all'altra delle cinque visuali, ognuna caratterizzata da una diversa prospettiva. Le varie inquadrature permettono al giocatore di scegliere il proprio stile di gara preferito.



▲ La visuale dall'esterno è quella più facile per giocare. La maggiore ampiezza dell'inquadratura ci offre più tempo per reagire alle curve.



▲ Questa prospettiva è di grande effetto ma rende difficile giocare perché è troppo abbassata: non si riesce a vedere cosa c'è sulla strada davanti a noi.



▲ Con la classica visuale dall'interno della macchina siamo catapultati nel mezzo dell'azione. Un po' difficile da utilizzare, ma divertentissima.

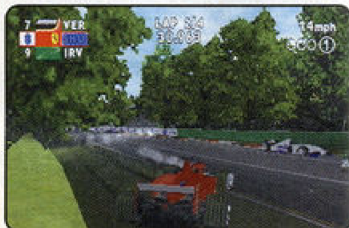
I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Scuderie	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4



▲ Oh, che meraviglia! Gli sfondi sono splendidi, specie quelli del pittoresco circuito di Montecarlo.



▲ Disattivati gli aiuti alla guida, dovremo accelerare con cautela o slitteremo come se fossimo sul ghiaccio.



> Ma insomma, cosa stiamo combinando? Siamo ultimi e ci è saltata via una ruota. Mmm... questa gara non sta andando come previsto.

disposizione un gran numero di opzioni per modificare le sospensioni anteriori, il cambio, l'equilibrio dei freni, e il colore dei santini appesi al retrovisore. È un'esperienza davvero elettrizzante riuscire a superare un avversario su una curva insidiosa, o vedere il motore di un rivale saltare in aria davanti a noi, mandando il veicolo a schiantarsi contro una barriera. F1 2000 ha un aspetto notevole e riproduce in modo splendido i vari circuiti, tra cui le foreste di Hockenheim e Montecarlo.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

FIFA '98	68%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
CRICKET 2000	45%
NBA LIVE 2000	91%
SUPERBIKE 2000	58%

COLORI

Gli effetti dinamici, come il fumo, le tracce di pneumatici sulla strada, l'alone prodotto dal calore, la pioggia e i componenti che saltano via dai veicoli per effetto degli impatti sono ottimamente realizzati e contribuiscono al realismo del gioco.

Purtroppo non manca qualche oggetto che compare dal nulla e il ritmo dei fotogrammi al secondo tende a ridursi, con le conseguenti immagini a scatti visibili soprattutto nella modalità a due

> ... potremo **adattare il gioco** alla nostra abilità, **scegliendo avversari** simili a novellini **freschi di scuola guida!**

giocatori. Grazie alla presenza di tutte le scuderie, i piloti e le piste più recenti, F1 2000 offre agli appassionati di questo sport l'opportunità di prendere parte a una versione perfettamente fedele del campionato di quest'anno.

Si tratta di un titolo tutt'altro che perfetto, ma trasuda una realistica atmosfera di gara e vale decisamente un'occhiata.

Testa a testa!



▲ La modalità a due giocatori è divertente ma rallenta il gioco e le immagini si susseguono a scatti.



▲ La Benetton che sfreccia superando la Ferrari?! A volte il "realismo" del gioco va un po' all'aria...



▲ Oh, no! Schumacher è finito fuori pista! Oh... è il fratellino, Ralph. Che sollievo...

il giudizio

GRAFICA Macchine realistiche, circuiti avvincenti e ottimi effetti, malgrado qualche rallentamento.

GIOCABILITÀ All'inizio può risultare frustrante ma presto diventa coinvolgente e appassionante.

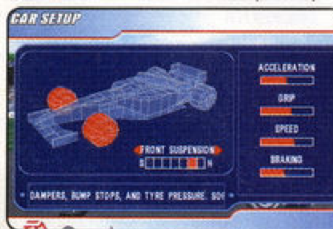
LONGEVITÀ Dovrebbe bastare per tenerci incollati al volante fino al termine del campionato 2000.

Una brillante simulazione prodotta dai signori di FIFA 2000; qualche difetto impedisce di definirlo un acquisto d'obbligo.

Voto 80%

Parti di ricambio

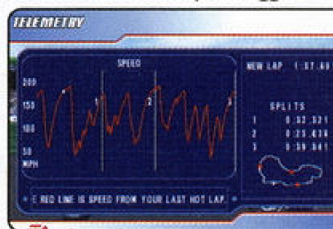
F1 2000 ci offre numerose opzioni per manipolare la macchina. Perfetto per trascorrere la domenica pomeriggio.



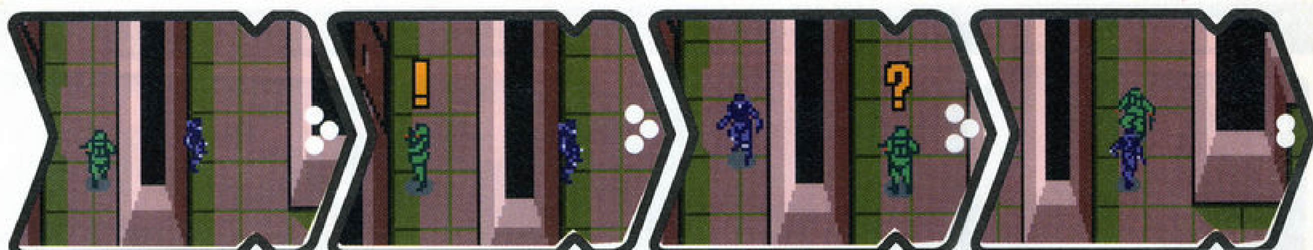
▲ Potremo personalizzare il nostro bolide da Formula 1 in funzione del circuito e delle condizioni atmosferiche.



▲ Uso strategico del carburante? Bazzecole, in confronto al resoconto sulle condizioni atmosferiche di Michael Fish.



▲ No, non è il tracciato dell'elettrocardiogramma: è un grafico che riporta la nostra velocità sulla pista.



IN USCITA A: ORA | FORMATO: GAME BOY COLOR | PREZZO: L. 79.900 | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: LINK | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION | GENERE: SPIONAGGIO | GIOCATORI: 1-2

Solid **Snake si infiltra** nel **Game Boy Color** per una nuovissima **missione** in incognito...

Metal Gear Solid

L'atmosfera segretissima di questa versione in miniatura di Metal Gear Solid è tale che è difficile non farsi assorbire completamente dal suo universo di missioni anti-terrorismo.

Se ci giocheremo sul treno mettendo da parte i nostri soliti Pokémon o Tetris, ci ritroveremo probabilmente acquattati in uno scatolone sotto il portavivande, pronti a saltare alla gola del controllore...

LO STESSO STILE

Il creatore di Metal Gear Solid Hideo Kojima e la sua squadra sono riusciti a riprodurre splendidamente la tensione snervante della versione per PlayStation, conservando quanto più fedelmente possibile il medesimo stile di gioco. Dovremo balzare fuori all'improvviso e uccidere le guardie nel sonno; colpire una parete per distrarle; strisciare alle loro spalle. Tutte le classiche mosse furtive sono qui decisamente incoraggiate. I personaggi saranno anche minuscoli, ma la sensazione di tensione e paura determinata dalle maledette sirene d'allarme è più viva che mai.



I DETTAGLI

Sembra davvero che non si sia badato a spese nel trasferimento dell'esperienza di gioco di Metal Gear Solid sulla più piccola delle console. L'attenzione dedicata ai dettagli supererebbe anche un esame al microscopio elettronico. Ci sono tutti gli elementi del gioco in grandezza naturale: le conversazioni via radio Codec, un'intera serie di missioni in realtà virtuale, l'indispensabile radar e perfino le trite battute di Snake. Non dimentichiamo poi la modalità di collegamento, che consente in esclusiva la possibilità di sfide a due giocatori.

La saga di Snake

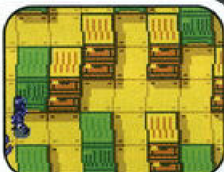
Questa avventura originale si svolge anni dopo gli avvenimenti del gioco originale per NES e vede Snake affrontare dei terroristi nucleari.



Il primo livello si apre con Snake che si paracaduta nella giungla. Imbracciamo la pistola e nascondiamoci nell'erba alta.



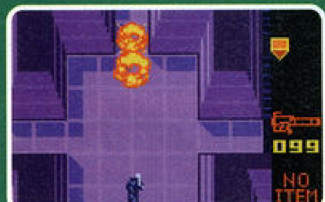
Raggiunta la base nemica nel secondo livello, dovremo trovare l'ingresso segreto all'installazione sotterranea.



Nel terzo livello tenteremo di contattare Chris, un'agente Delta Force in incognito infiltrata nella base. Occhio al gas!

Piccolo, ma grande!

I 13 livelli della missione a giocatore singolo dovrebbero tenerci impegnati più a lungo del titolo per PlayStation, celebre per la sua brevità. Non dimentichiamo però che la cartuccia contiene anche le missioni in realtà virtuale e una modalità a due!



▲ Ci sono 14 livelli di addestramento nell'uso delle armi e delle tecniche furtive, più una modalità Time Trial e una modalità Advanced.



▲ Nella modalità a due potremo misurarci contro un amico nel tentativo di trovare tre dischi e uscire.



IL MEGLIO

È Metal Gear Solid in tutto il suo furtivo splendore, in formato tascabile. Se solo tutti i giochi per Game Boy Color fossero così fantastici...



▲ Niente mozziconi: sarà un aggeggio simile a una sigaretta a permetterci di individuare i raggi di sicurezza invisibili.



▲ In questo settore dovremo correre tra le scalette per sfuggire a una specie di maremoto fognario.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Metal Gear Solid	94%
Metal Gear Solid: Special Missions	90%



il giudizio

GRAFICA Minuscola, ma con un'animazione di qualità e una presentazione ricca di atmosfera.

GIOCABILITÀ Furtiva, proprio come nella versione in grandezza naturale. È piccolo ma funziona!

LONGEVITÀ Ottima trama, un sacco di sorprese e missioni di allenamento in VR!

Stesso stile e stessa azione di Metal Gear Solid. Un miracolo per chi è alla ricerca di una missione con Snake in formato tascabile.

Voto 92%

IN USCITA: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: NAMCO | EDITORE: SCEE | CARATTERISTICHE: LIGHTGUN | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SPARATUTTO | GIOCATORI: 1-2

Niente panico! Niente panico! Stiamo calmi, e **prendiamo di mira quegli spettri...**

Ghoul Panic





Brutto tipo!

Se sceglieremo la modalità Story dovremo affrontare un gioco piuttosto lineare, con i consueti mini-giochi di tiro a segno. Dopo aver superato alcune prove, dovremo misurarci con un boss decisamente grosso.



Eccolo lì, grande, grosso, blu e molto, ma molto, puzzolente...



"Ehi, su, non ti arrabbiare...". Questa specie di vampiro si sta beccando una bella doccia di pallottole.

Ghoul Panic è prodotto dagli stessi individui che ci hanno servito Point Blank; questa volta però i tipi in questione si sono dati al soprannaturale. Perciò, invece di sparare ai barili, dovremo prendere di mira spettri e demoni vari.
Il gioco consiste in diverse mini-sfide che dovremo affrontare mettendo alla prova la nostra precisione e velocità di tiro. Quindi affronteremo la prova del boss, in cui dovremo abbattere un fantasma o un demone veramente grosso. Una volta fatti fuori questi terrificanti esseri soprannaturali... beh, dovremo farne fuori altri ancora. Se ci piacciono i giochi di tiro a segno e non sappiamo che farcene di trame alla Time Crisis e omicidi vari, Ghoul Panic non ci deluderà.





Grande!



▲ È bello vedere che gli sviluppatori hanno cercato di usare il cervello nelle sfide: per esempio, in questo gioco di labirinti.

il giudizio

GRAFICA Un po' grossolana ed elementare, ma ravvivata dai movimenti dei personaggi.

GIOCABILITÀ Malgrado alcuni trucchi carini e qualche situazione comica, è tutto un po' troppo ripetitivo.

LONGEVITÀ Non è il gioco che ci terrà incollati per la vita, ma la modalità a due giocatori non è male.

Ghoul Panic non punta certo a sbalordirci, ma è pur sempre un prodotto gradevole e divertente.

Voto 70%

IN USCITA: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: JIM HENSON INTERACTIVE | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

Razza di Muppet!

Tutte le piste sono cosparse di bonus: raccogliendo i vari frutti potremo contare su un'utile propulsione extra. Se toccheremo il livello massimo sfrecceremo via in lontananza, dando la polvere a tutti gli avversari. Altrimenti, se vorremo giocare sporco potremo tirare un bel pollo esplosivo sul muso di Kermit... Beccati questo, ranocchio!



▲ Questi veicoli a propulsione jet dimostrano i vantaggi di un'alimentazione a base di frutta.



▲ Assicuriamoci di arraffare i frutti bonus o sarà un avversario a sfrecciare in lontananza.

Scaldiamo i motori: sta per iniziare **la corsa dei Muppet!**

Muppet Race Mania

Il titolo del gioco è Muppet Race Mania, perciò possiamo immaginarci di che si tratta. No, non è uno sparatutto in prima persona, ma un grazioso gioco di corse in go-kart.
Non si tratta certo di un rivale di Gran Turismo, visto che i veicoli che trotterellano lungo la pista sono maneggevoli quanto un bufalo paralitico. Il gioco appartiene allo stesso filone di Crash Team Racing e Speed Freaks, ma manca decisamente del loro livello di qualità. Detto ciò, i pesci esplosivi e le armi a base di polli mortali riescono quasi a salvarlo. Sottolineiamo il "quasi". Il fatto che la principale attrattiva del gioco sia rappresentata da un branco di pupazzi degli anni '70, però, la dice lunga...



▲ La modalità a più giocatori non fa le cose in grande: solo un'opzione a due giocatori, perciò scordiamoci i nostri Multitap.





il giudizio

GRAFICA I Muppet non sono particolarmente realistici, ma la grafica è carina.

GIOCABILITÀ Un po' fiacco per tenere vivo il nostro interesse per più di cinque minuti per volta.

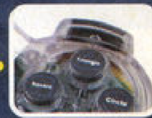
LONGEVITÀ La modalità a più giocatori non è gran che. L'unica attrattiva è la novità.

Se stravediamo per i Muppet possiamo prenderlo in considerazione. Se vogliamo un buon gioco di go-kart meglio cercarlo altrove.

Voto 58%

PERIFERICHE



Raduniamo **i più recenti accessori per i videogiochi** e li mettiamo a confronto. Quali ci permetteranno di raggiungere i punteggi più alti e quali invece ci lasceranno a bocca asciutta? **Via al combattimento!!**

LE PERIFERICHE PER IL GIOCATORE PROFESSIONISTA... LE PERIFERICHE PER IL



DUAL FORCE

Ora si che Mad Catz produce joypad di qualità. Prende i modelli ufficiali e li rifà rendendoli più potenti. In questa confezione troveremo due pad. La novità è che si tratta di dispositivi all'infrarosso e non dovremo quindi collegarli a cavi o fili. Funzionano inoltre anche come telecomandi per il televisore. Sottoposti a un approfondito esame sulla modalità a due giocatori di Gran Turismo 2 hanno dato ottimi risultati, ma da vecchi tradizionalisti preferiamo pur sempre che ci sia un fedele cavo tra noi e la nostra console. Meglio evitare, quindi.

PRODOTTO DA: MAD CATZ
CONTATTI: 3D PLANET
TELEFONO: 02/4886711
PREZZO: 116.400 LIRE



72%



KB2 DOUBLE IMPACT

La prima cosa che si nota impugnando questo aggeggio è la bizzarra forma a banana delle impugnature, che sembrano sfuggire di mano. Non abbiamo capito con precisione quale sia il loro scopo, ma di sicuro tenerle in mano non è molto piacevole. Ancora meno piacevoli gli scadenti risultati nelle prove con Tekken 3. Decisamente maluccio.

PRODOTTO DA: WILD THINGS
CONTATTI : WWW.EBWORLD.COM
PREZZO: 45.000 LIRE CIRCA



58%



4 IN 1 MEMORY MANIA PACK

Si tratta di una custodia di CD contenente quattro memory card multicolori. Dal momento che quelle ufficiali sono abbastanza care, il prezzo di questa offerta appare decisamente conveniente. Non abbiamo avuto alcun problema con queste memory card e sembrano davvero notevoli.

PRODOTTO DA: WILD THINGS
CONTATTI : WWW.EBWORLD.COM
PREZZO: 50.000 LIRE CIRCA

80%



VIPER

Mmm... gomma nera. Al posto del convenzionale pulsante direzionale, ecco qua un fragile oggetto circolare digitale che scricchiola come il pad del Neo Geo Pocket. Le impugnature sono decisamente tozze e piuttosto minacciose. Nel complesso si tratta però di un aggeggio comodo

PRODOTTO DA: BLAZE
CONTATTI: EBWORLD.COM
PREZZO: 45.000 LIRE CA.

73%





GM2 COMBO

Questa è roba per gli appassionati di Quake e per gli utenti di PC. Saitek ha cercato di rivoluzionare i concetti di mouse e tastiera, incorporando le funzioni della tastiera in un aggeggio marrone. Il bello del GM2 è che potremo programmare i suoi numerosi tasti, assegnando loro qualsiasi funzione vorremo. Per sfruttarne pienamente il potenziale, però, dovremo anche sorbirci un sacco di menu in modo da raggiungere le impostazioni da noi desiderate. Il problema principale è il fatto che la protuberanza utilizzata per gli spostamenti direzionali è un po' troppo piccola e poco pratica. Il sistema non è dunque perfetto, ma sembra rappresentare un passo nella direzione giusta.

PRODOTTO DA: SAITEK
CONTATTI: 3D PLANET
TELEFONO: 02/4886711
PREZZO: 110.400 LIRE

89%







DREAM WHEEL

Il Dreamcast è già provvisto di una nutrita schiera di giochi di corse, perciò potrebbe essere il caso di prendere in considerazione questo strumento. Gli inconvenienti: la leva del cambio sembra non essere collegata ad alcunché e la plastica scricchiola un po' troppo. Il bello, però, è che lo sterzo funziona davvero alla grande anche su un titolo implacabile come Sega Rally 2.

PRODOTTO DA: MAD CATZ
CONTATTI: 3D PLANET
TELEFONO: 02/4886711
PREZZO: 132.000 LIRE



84%

SOUND STATION

In sostanza si tratta di casse efficaci, con un aspetto tipo iMac in grado di renderle appetibili ai giocatori. Dal momento che il sonoro diventerà sempre più importante vista l'atmosfera sempre più cinematografica dei giochi, queste casse si direbbero lo strumento ideale per rendere un po' più entusiasmanti le nostre esperienze virtuali. Ottime per chi possiede scadenti televisori mono.

PRODOTTO DA: LOGIC 3
CONTATTI: TEKNOS TRADING
TELEFONO: 0183/7841
PREZZO: 165.000 LIRE

77%



POKÉMON GBC

Questa edizione limitata di Pokémon Yellow non sarà disponibile in Europa fino a luglio, ma è possibile acquistarne una copia di importazione. Il colore è, prevedibilmente, giallo e sullo schermo non appare molto di più che qualche Pokémon. Nel prezzo però è compresa la cartuccia Yellow e questa non è certo una notizia da poco.

PRODOTTO DA: NINTENDO
CONTATTI: IMPORTATORI

95%



WORM LIGHT

È una specie di cannuccia con tanto di lucina, ideale per giocare al buio con il nostro Game Boy! Inoltre è alimentato dallo stesso Game Boy, perciò non dovremo preoccuparci di pile in più! È possibile anche eliminare i riflessi sullo schermo.

PRODOTTO DA: MEERKATS
CONTATTI: WWW.EBWORLD.COM
PREZZO: 30.000 LIRE CIRCA

81%





LCS- 2514

Questa scatoletta nera dispone di quattro pratici altoparlanti. Utilizza la tecnologia sonora A3D, impiegata in Half-Life, Tomb Raider 3, eccetera. Ciò significa che i suoni vengono trasmessi da uno dei quattro altoparlanti a seconda della direzione dalla quale provengono nel gioco.

PRODOTTO DA: LABTEC
CONTATTI: LABTEC.COM
PREZZO: 200.000 LIRE CA.

86%

AVENGER PRO

Questa pistola deve essere stata progettata tenendo bene a mente Time Crisis, dal momento che dispone anche di un pedale. Si direbbe che l'obiettivo sia quello di impressionarci alla grande, visto che l'oggetto dispone di vari extra tra cui un effetto rinculo destinato a darci una vera sensazione di potenza.



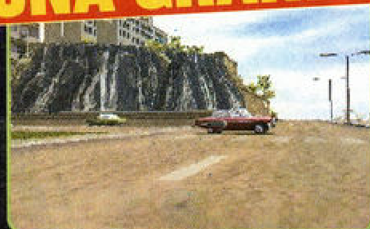
PRODOTTO DA: BLAZE
CONTATTI: EBWORLD.COM
PREZZO: 90.000 LIRE CA.

86%

SUL PROSSIMO NUMERO

DRIVER 2

UNA GRANDE ANTEPRIMA!







» Il dietro le quinte del grandissimo seguito!

» Scopriamo cosa bolle in pentola nei picchiaduro...

INOLTRE







Vagrant Story • Winback • Dead or Alive 2 • Ehrgeiz • Colony Wars: Red Sun Force Commander • Dragon's Blood • 4-Wheel Thunder • Ronaldo V-Football • Track & Field N64 • Deus EX • Hitman • F1 World Grand Prix • Street Fighter Alpha 3 E MOLTO ALTRO ANCORA!



IN EDICOLA: ALLA FINE DI GIUGNO

Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Claudio Menegatti
Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
oku@okustudio.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Grassi, Cristiano Sorem, Riccardo Abbate

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano. In questo numero la pubblicità è del 38.5%. Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000 - Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese.

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano